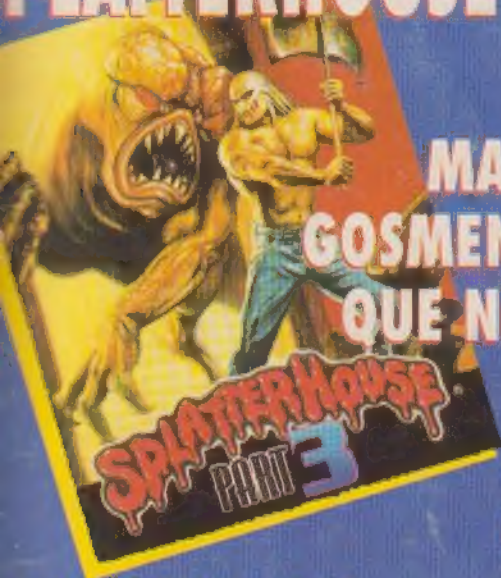


ACÇÃO GAMES

EDIÇÃO ESPECIAL DE ANIVERSÁRIO

MEGA

PLATTERHOUSE 3



MAIS
GOSMENTO DO
QUE NUNCA

ARCADES/NEO - GEO

WORLD HEROES 2

TEMO EXCLUSIVO

PRESENTÃO
GRATIS
UM
CHAVEIRO
EXCLUSIVO

SNES

Bubsy

O GATO ALTO ASTRAL



EDITORA
AZUL

MASTER

- ACE OF ACES
- SUPER KICK OFF

NINTENDO

- STREET FIGHTER... 4!
- WIDGET
- TOXIC CRUSADERS



2º CAMPEONATO NESCAU DE GAMES COMEÇA AGORA

A DYNACOM TEM UM DYNAVISION 3 PARA CADA TIPO DE PAI.



A Dynacom apresenta três versões do **Dynavision 3**. Olhe bem e escolha o que mais combina com o poder de fogo do seu pai. Insista para ganhar o seu e, se for preciso, utilize tabelas e gráficos. O que você não pode é ficar sem o videogame de terceira geração compatível Nintendo* mais versátil do mercado.

PAI MANÍACO



Se o seu pai é do tipo que não economiza bala para garantir a aventura do filho, exija o Dynavision 3

Radical. Avisa o velho

que ele pode custar mais, mas faz um estrago muito maior. Faça uma demonstração ao vivo da Pistola Turbo Flash Gun. Na saída, peça um sorvete.



Dynavision 3 Radical:

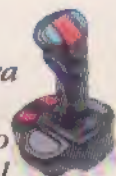
- Console Radical com Dual Connector

System (sistema de duplo encaixe para cartuchos Nintendo — 60/72 pinos)*

- Saídas separadas de áudio e vídeo



- Joystick Turbo Jet Control
- Pistola Turbo Flash Gun
- Fone de ouvido estéreo
- Supercartucho de brinde



DYNAVISION 3 RADICAL

O + COMPLETO VIDEOGAME DE 3ª GERAÇÃO

PAI OK



Se o seu pai é equilibrado, e encara a importância do videogame na vida do filho de forma tranquila, seu videogame é o Dynavision 3 Classic. Diga pro seu pai que, como o próprio nome está dizendo, o Dynavision 3 é o modelo clássico, que tem preço médio e que você não vai deixar de estudar por causa dele. Tente levá-lo pelo raciocínio.



Dynavision 3:

- Console com Dual Connector System (sistema de duplo encaixe para cartuchos Nintendo* — 60/72 pinos)

- Saídas separadas de áudio e vídeo
- 2 Joysticks Turbo Jet Control
- Supercartucho de brinde



DYNAVISION 3 Classic

PAI ASSIM, Ô!



Se o seu pai é assim, ô, o negócio é insistir. Fale de cara que o Dynavision 3 Action é o videogame mais barato de sua categoria. Mostre os números: prove que ele destrói mais por muito menos. Diga que ele vem com Joystick Turbo Pad. Explique o que é PAD.

Dynavision 3 Action:

- Console Action com Dual Connector System (sistema de duplo encaixe para cartuchos Nintendo* — 60/72 pinos)

- Saídas separadas de áudio e vídeo
- Sistema de silenciamento da TV durante a troca de cartuchos

- Joystick TPC tipo PAD, com design anatômico, seis botões de tiro (turbo automático), botão exclusivo de tiro A+B, Slow Motion (diminui a velocidade do jogo) e mini-manche removível (para transformar em manche tipo Arcade).

DYNAVISION 3 ACTION

DYNACOM

A Dynacom é fera.

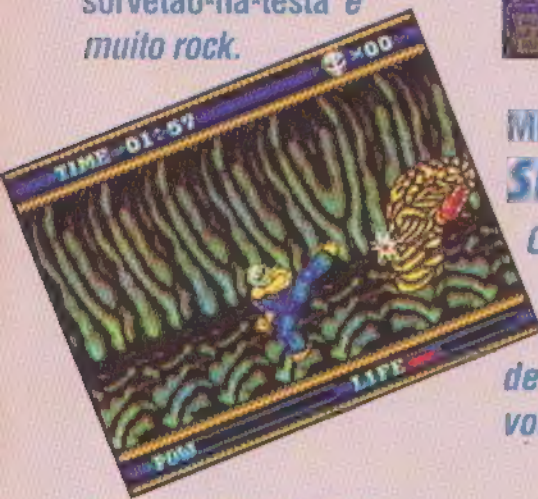
BUBSY

Um gato malandro que bate na tela da TV pra acordar você. Damos as primeiras 8 fases desse game, que recebeu nosso selo especial.

SNES

WAYNE'S WORLD

A primeira versão em game do filme que a galera curtiu de montão. São quatro fases, com humor tipo sorvetão-na-testa e muito rock.



ARCADES/NEO-GEO

WORLD HEROES 2

Descolamos uma fita demo deste game. É arrasador! Não deixe de ver

SNES



MEGA

SPLATTERHOUSE 3

O sanguinário Jason chega mansinho na terceira e macaaaaabrá versão. Ajude-o a vencer os demônios e voltar ao normal.

MEGA

FLASHBACK

Veja como debulhar da Fase 2 até o final, com fotos dos trechos mais difíceis

SUPER NES

Bubsy	8
Wayne's World	10
King's Arthur World	12
Exhaust Heat 2	14
Hit The Ice	14
Outlander	15
Dicas	15

MEGA DRIVE

Splatterhouse 3	18
Galahad	20
Flashback	24
Double Dragon 3	26
Out Run 2019	27
Dicas	27

NINTENDO

Widget	28
Street Fighter 4	29

MASTER SYSTEM

Ace of Aces	34
Super Kick Off	35

PC

Summer Challenge	36
------------------	----

ARCADES

World Heroes 2	38
----------------	----

PILOTOS

Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima, Tadeu Cerqueira Pereira, Wagner P. Hernandez

SUPER NES



MEGA



NINTENDO



MASTER



PC



ARCADES



**NOSSO
SELO PARA
OS GAMES
MUITO
ESPECIAIS**



CARTAS Dúvidas dos leitores	5
S.O.S Ajuda para os aflitos	5
SHOTS O que rola no fora	6
AÇÃO GAMES CLUBE Compras, vendas e trocas	40
PRÓXIMA EDIÇÃO O que vai pintar na edição 36	42



ROAD RUNNER (SNES)

Socorro! Preciso de um código para facilitar este jogo.
RODRIGO ROSENFELD
Porto Alegre, RS

Papaléguas não tem código no truque milagroso, nem usando Game Genie. É um game ferrado mesmo. O que pode ajudar é colecionar bandeiras: cada duas bandeiras vermelhas que você pega dão um Continue, e cada duas roxas dão uma vida extra. Consulte nossa edição 24, que tem uma tabela com todas as bandeiras e outras dicas.

CHUCK ROCK (Mega)

Qual é a manha para acabar com o terceiro chefe - aquele que fica na água?
ARLINDO A. DOS SANTOS
Rio de Janeiro, PB

Chutes altos na cara do bicho resolvem a parada. Só não desista para não perder o fôlego durante a luta. Depois desta fase, tem só mais duas.

SONIC (Master)

Estou quase quebrando minha TV de tanto tentar acabar com o Robotnik na última fase.
THIAGO R. QUEDNAU
Estreito, RS

Poupe sua TV, Thiago. Fique no canto esquerdo até o canhão laser apagar. Aí, corra para perto de Robotnik e pule na cápsula protetora dele. Repita a operação até quebrá-la. Não é preciso entrar na cabine como você estava fazendo.

SONIC 2 (Mega)

Por que não aparecem fases de bônus quando eu estou usando o truque do SuperSonic Amarelo?
DANIEL G. LINDEN
Belém, PA

As fases de bônus existem para que você pegue as esmeraldas e se transforme em Super Sonic Amarelo. Se você usa um truque para conseguir a transformação sem isso, as fases de bônus não precisam mais aparecer. Sacou?

Como fazer o truque das Mil Faces e seleção de fases no cartucho japonês?
TIAGO JACOBY PAVAN

Ninguém ainda descobriu como fazer estes truques no cartucho e console japoneses. Ou será que já? Quem souber, ajude o Tiago mandando o truque para a gente!

PRINCE OF PERSIA (SNES)

Preciso de passwords para este jogo.
ROGÉRIO F. BITTENCOURT
Porto Alegre, RS

Você esqueceu um detalhe importantíssimo em sua carta, Rogério: o cartucho é americano

ou japonês? Se for japonês, você está com sorte: publicamos a lista completa na edição 19. Como não há espaço aqui para republicarmos todas, pegue estas: Fase 1 com 15 potes: UUUUUUW. Fase 10 com 74 minutos N3U2CZN. Fase 15 com 46 minutos 3ZHYZON. Fase 20 com 15 minutos FFGEXTF.

MIKE TYSON'S PUNCH OUT (Nintendo)

Vocês têm senhas para passar de fase?
MARCOS RICARDO AMORIM
Cuiabá, MT

A única senha disponível para este jogo é a que leva direto à luta com Mike Tyson: 0073735963. Mas saiba que é difícil vencer. Para os outros adversários, o melhor é tentar sacar o padrão de movimento deles para saber direitinho quando eles abrem a guarda. E, nessa hora, atacar.

DEADLY MOVES/TAZ-MANIA (Mega)

Em Deadly Moves, dá pra jogar com outro personagem além do Joe? Existe algum truque para invencibilidade em Tazmania?
DANIEL R. M. PENA
Mauá, SP

O Joe é mesmo o único personagem que o jogador pode controlar. Em Taz-mania não há invencibilidade. O máximo que dá pra fazer é acumular vidas em algumas fases, usando o truque de pegar duas e se matar em seguida.

STREETS OF RAGE 2 (Mega)

Por que certos golpes deste jogo aparecem com vários nomes? Querria uma lista completa dos golpes com os nomes corretos.
FERNANDO SCUCUGLIA
Santo André, SP

Quando as pessoas não sabem o nome correto dos golpes, elas acabam inventando por conta própria. Estes nomes se espalham e muita gente acaba usando. O Ghile de SF2 tem um golpe que alguns chamam de magia, outros de pente e outros ainda de facão. Mas isso não torna o golpe diferente, certo? Para tirar qualquer dúvida sobre Streets of Rage 2, consulte nossa matéria na edição 29. Usamos o próprio manual do game como referência para dar nomes aos 57 golpes dos jogadores.

THE LEGEND OF ZELDA (SNES)

Não acho a flauta nem por decreto. Ajudem-me.
THIAGO MARTUCCI DE LARA
São Paulo, SP

Para pegar a flauta, vá até a floresta de Dark World e puxe papo com a raposa. Ela lhe dará uma pá. Sem sair do lugar, viaje para Light World. Com a pá, escave a beirada da floresta do lado esquerdo, perto das árvores, até encontrar a flauta. Em seguida vá até a vila de kakariko e use a flauta em frente à estátua do pato com os pontos cardeais. Um pássaro aparecerá e levará você aonde quiser.

CARTAS



DÚVIDA

Estou a cada dia mais confuso. Qual é o melhor videogame de 16 bits hoje, Sega ou Nintendo?
WILLIAM P. DA COSTA
São Paulo, SP

Difícil responder a esta pergunta. Tecnicamente, o Super NES é mais moderno e tem mais recursos. Mas a Sega está investindo em jogos cada vez melhores para o Mega Drive. É uma ocorrência dura, William. A vida inteira, Sega e Nintendo vão brigar para fazer videogames melhores que os da outra. A cada dia, uma delas estará na frente.

O melhor é optar pelo fabricante que lhe inspira mais simpatia e esquecer o resto, porque senão você vai pirar.

ACESSÓRIOS

Os acessórios Menacer, Activator e joystick Turbo Touch 360 servem para o Mega japonês? Podem ser encontrados em Miami?
DANIEL D. NARDI
São Paulo, SP

A Menacer e o joystick já foram testados pela redação num Mega japonês e funcionaram perfeitamente. Não sabemos ainda sobre o Activator, pois ele sequer

foi lançado. Em Miami, a Menacer deve custar 80 dólares e o joystick uns 30 dólares.

MASTER

Como vai ficar o Master System agora que a Sega americana decidiu parar de fabricar jogos para ele?
ÂNGELO FERROCINI
Botucatu, SP

Fique sossegado, Ângelo. Os jogos para Master System continuarão sendo produzidos pela Sega do Japão e outras softwarehouses. A Sega não se esqueceu dos gamemaniacos bra-

sileiros, argentinos, europeus e de muitos outros países que continuam curtindo o Master, ok? Nós, da Ação Games, continuaremos divulgando todos os lançamentos.

STREETS OF RAGE

Por que este jogo também é chamado de Bare Knuckle? Por que o personagem Wolf aparece com o nome de Adam?
EDGARD ALVES PODAVIN
Paulínia, SP

Bare Knuckle é o nome japonês de Streets of Rage, Edgard. Na versão japonesa, o jogador Adam tem o nome de Wolf. Sacou?

**SOS/CARTAS Av. Nações Unidas, 5777
2º andar - São Paulo, SP - cep 05479-900**



MAIS TECNOLOGIA NO SEU GAME

NOVO MEGA DRIVE TERÁ PROCESSADOR 57% MAIS RÁPIDO

As informações que você vai ler agora foram tiradas de uma matéria da revista japonesa Mega Drive Fan, edição de abril, páginas 91 a 94. Especializada no sistema Sega, a revista conta como será o Mega Drive 2, console que deve ser lançado no segundo semestre no Japão. E confirma: o Mega Drive 2 terá um processador 57% mais poderoso que o console atual.

Segundo a revista, a Sega resolveu iniciar o novo projeto por achar que o Mega Drive precisa ser atualizado. A fabricante sempre buscou constantes melhorias em seus produtos e não poderia admitir que o Mega um dia ficasse obsoleto. Ainda mais porque o público japonês é terrivelmente exigente.

Outro motivo para a modernização do Mega é a associação com a NEC. Você, que lê AÇÃO GAMES, está careca de saber que estas duas fabricantes de videogames uniram suas forças no Japão. E que vários projetos delas estão sendo feitos em conjunto. Pois bem: com o novo Mega Drive, a Sega aproxima mais seu console aos padrões do PC Engine da NEC. A tendência é que os dois aparelhos tenham cada vez mais coisas em comum e, quem sabe um dia, sejam até compatíveis.

Quando os especialistas da Mega Drive Fan fizeram a matéria, o Mega Drive 2 estava ainda em desenvolvimento. Naquele momento, os detalhes conhecidos sobre o novo equipamento eram estes:

- O Mega Drive 2 terá uma capacidade de processamento 57% superior a da versão atual. Entre outras coisas, esta melhoria trará gráficos mais sofisticados e de melhor resolução.

- O processamento de efeitos sonoros utilizará tecnologia PCM (Pulse Code Modulation), que produzirá sons muito mais nítidos.

- O novo console utilizará 80% do potencial de memória de seus cartuchos. Atualmente, são utilizados 38%.

- Um joystick de seis botões acompanhará o aparelho. Mas o MD2 também será compatível com os cartuchos e acessórios do Mega atual: Menacer, Activator, joystick comum etc.

Até o fechamento desta edição, estas eram as últimas notícias sobre o novo aparelho. Sobre o Mega CD, a matéria comentava apenas que ele também teria modificações, sem dizer quais.

As notícias sobre o Mega Drive 2 e Mega CD 2 chegaram aos Estados Unidos. Mas lá, pelo menos por enquanto, o novo aparelho não vai pintar. "São equipamentos inicialmente desenvolvidos apenas para o Japão. Tão cedo eles não serão lançados aqui", comentou Al Nielsen, um dos diretores da Sega of America em entrevista à revista Electronic Gaming Monthly. Na mesma entrevista, Nielsen joga areia nos boatos de que Mega CD 2 é apenas uma versão mais barata do equipamento. Segundo ele, "os custos dos componentes do aparelho não permitem redução. O preço de 299 dólares (nos Estados Unidos) já é o mínimo possível".

Bem, caros leitores, esperamos que depois deste verdadeiro banho de informações vocês não tenham mais dúvida sobre o que rola de mais quente no Japão sobre o Mega Drive 2. Existem outras versões para este assunto circulando por aí, mas a gente sabe que a verdade sempre aparece.

NEC CAPRICHANDO NOS GRÁFICOS DOS JOGOS

A NEC fez uma pesquisa com os usuários de PC Engine no Japão. E constatou que eles não estão muito contentes com os gráficos dos jogos — tanto de abertura quanto na parte das fases. Agora, a empresa está mudando radicalmente sua equipe de desenhistas e pensando até em contratar alguns artistas famosos como Katsushiro Otomo, produtor do desenho animado Akira.

Outro motivo que levou a NEC a investir mais no visual de seus jogos foi a preocupação com os avanços da Nintendo,

ou seja: chip FX e outros que ainda virão para envenenar as imagens dos games de Super NES. A NEC teve a manha de colocar a seguinte afirmação numa revista japonesa: "Se a Nintendo pode fazer um jogo com imagens 3D de baixa resolução, nós podemos fazer um de alta resolução. Se o Mega Drive pode ter um *Street Fighter Champion Edition* com 16 Mega, nós podemos fazer um com 20 Mega e ninguém será capaz de achar uma só diferença da versão em arcade". Falou, tá falado.



**TRÊS IMAGENS
DE ANIMAÇÕES
DE NOVOS GA-
MES EM CD, JÁ
LANÇADOS PE-
LA NEC NO JA-
PÃO. MELHORIAS
PARA AGRADAR
OS GAMEMA-
NIACOS**

A SEGA ABRE O JOGO E REVELA COMO SERÁ O MEGA DRIVE 2, UM CONSOLE MUITO MAIS INCREMENTADO. NEC E NINTENDO TAMBÉM VÃO PÔR MAIS TECNOLOGIA NOS JOGOS.

ESPIÕES
LE RICH
MOA
LE RICH
INTERNAZIONALE

NINTENDO JÁ PENSA EM CONTINUAÇÃO DE STAR FOX

O sucesso de *Star Fox* continua rendendo no Japão. Tanto que os produtores já estão pensando seriamente numa continuação dele. Eles não revelaram quanto foi investido para criar *Star Fox*, mas admitem investir o dobro do anterior para a segunda versão do game. Uma das novidades que a continuação poderá ter:

gráficos vetoriais de alta resolução.

Fora o sucesso de *Star Fox*, que está dando o que falar, a Nintendo anda meio quieta no Japão. Provavelmente a empresa está arquitetando uma resposta aos movimentos de seus concorrentes, que vão em breve lançar Mega Drive 2 e PC Engine Duo-R.

AÇÃO GAMES PARTICIPA DE PROGRAMA NO SBT

Play Game, o novo programa de Gugu Liberato, terá o apoio da revista AÇÃO GAMES

Você já se imaginou no lugar de um personagem de videogame, enfrentando inimigos, resolvendo charadas, coletando itens e bônus? O programa *Play Game*, comandado por Gugu Liberato, é exatamente isso. Apresentado todos os domingos às duas e meia da tarde, o programa é uma divertida brincadeira em que os participantes enfrentam desafios iguaizinhos aos dos games. E o que é melhor: a cada fase completada, os vencedores ganham videogames como prêmio. Além disso eles faturam bonês, camisetas e assinaturas da revista *AÇÃO GAMES*, que começa a dar apoio ao programa a partir de junho.

Cada programa tem a participação de duas duplas, que passam por três fases de desafios para chegarem ao final e ao prêmio máximo: um Mega Drive. Numa das provas, chamada de Banho-Mania, os participantes percorrem a sala de um castelo, têm que pular



Cena do programa de estreia

um poço e "sobreviver" a uma chuva de bolas. O bônus para quem vencer esta fase é um Game Gear.

Em outra brincadeira, a do Campo Bichado, o desafio é eliminar 15 inimigos —entre sapos e escorpiões. O bônus é um Master System. O último desafio é ainda mais chocante: os competidores são transportados para o mundo dos games, onde o objetivo é driblar o fantasma e apanhar a valiosa coroa.

Play Game não só é feito de brincadeiras e desafios que tem tudo a ver com o mundo dos games, mas também utiliza imagens e efeitos sonoros dos próprios jogos. A produção do programa é supersofisticada, misturando efeitos especiais de computador e vídeo.

Bom, galera, vocês já estão avisados. Domingo, às 14h30m, todo mundo ligado no programa que o SBT, Gugu Liberato e *AÇÃO GAMES* trazem até vocês. *Play Game* é o maior barato!



- ☺ MASTER SYSTEM - MEGA DRIVE - GAME GEAR - MINIGAMES
- ☺ CARTUCHOS - LANÇAMENTOS - ACESSÓRIOS - BRINQUEDOS

ENVIAMOS PARA TODO BRASIL... PAGUE COM CARTÃO DE CRÉDITO MESMO POR TELEFONE

DESCONTOS À VISTA

TEC TOY

Rua Joaquim Floriano, 864
Tels.: (011) 820.1566 / 820.6921

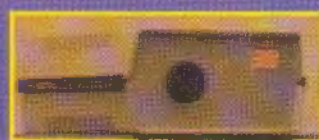
*** GAME LOCADORAS *** NOVIDADES PARA SEU GAME SALOON



1 - CONTROLE TIME, INDICAÇÃO EM DISPLAY, CONTROLADOR DE EVENTOS

2 - MESA COM COMANDOS PROFISSIONAIS, IDEAL PARA GAME LOCADORAS, GAME SALOONS, RESIDÊNCIAS, BUFFET'S ETC. ADAPTÁVEL PARA QUALQUER GAME.





O Mega Timer é próprio para Games Saloon. Baixo custo, otimização na operação, contabilidade precisa, (circuito eletrônico garantia 6 meses).

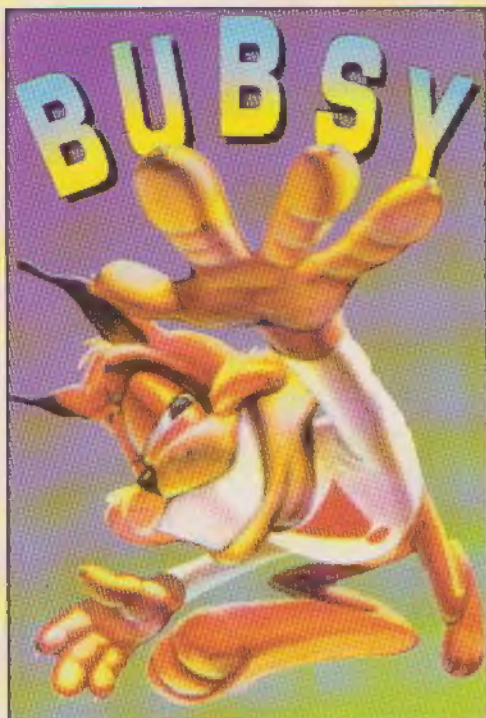


(011) 223-1887

GAME SOFT - Talento em Tecnologia - 857-1757



BUBSY/Accolade			
Ação	1 a 2 jogadores		
16 Mega			
			
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO



Verdade seja dita: a galera que tem Mega Drive fica babando com alguns jogos do Super NES e vice-versa. Por isso, todo mundo lamenta a incompatibilidade entre estes sistemas. A solução é uma empresa copiar os sucessos da outra. Foi o que aconteceu com Bubsy: o game é a cara de Sonic, sem tirar nem pôr. Por isso mesmo é um ótimo lançamento para o 16 bits da Nintendo.

Bubsy é um gato todo malaco e cheio de ginga. Ele salta bem, corre pra caramba, plana em queda livre e faz gracinhas quando você o deixa parado. Ele dá altos pinotes em longas e complicadas telas, repletas de cores, subidas, descidas e inimigos bonitinhos. Bubsy se movimenta tão rápido quanto Sonic.

Desafio longo

O game tem 16 Mega bem gastos. Os gráficos são um detono, com sons e músicas tudo a ver. Os movimentos são dez e superengraçados. O único problema é o desafio: o jogo é longo pra caramba. Pobrezinho de você que vai encarar este game. É fase para dar e vender, todas difíceis. Isto acaba comprometendo um pouco a diversão de Bubsy. Mas o jogo tem alto astral e isto é importante. Se você é paciente e curte um jogo bem produzido, confira Bubsy.

Até onde deu...

Damos Bubsy de lambuja até a oitava fase. O resto é com você. O game tem mais de dezesseis fases, segundo a revista norte-americana Electronic Gaming Monthly. Nem os gringos tiveram paciência...

Saque o feijão-com-arroz para o jogo todo: detonar os inimigos pulando em cima e ir pegando o maior número de novelos que conseguir. Caia sempre planando para não perder vidas e fique atento com uma batelada de itens que aparecem. Cada fase tem dez minutos para ser completada. No final de cada fase, encoste no círculo e aproveite a chuva de novelos.

EVITE TOMAR CAPOTES. AS QUEDAS PEQUENAS DEIXAM BUBSY TONTO E VOCÊ PERDE TEMPO. TOMBOS GRANDES TIRAM UMA VIDINHA

S U P E R N E S				
	Dá o número de vidas extras indicado	Vale 25 novelos	Vale 25 novelos	500 valem uma vida extra
	Vale um escorregão	Invencibilidade temporária	Invulnerabilidade temporária	Marcador de tela

SE VOCÊ MORRER NAS FASES DE BÔNUS, BAU, BAU!! A FASE ACABA

FASE 1 - CHEESE WHEELS OF DOOM

Entre nas portas de cavernas, que são verdadeiros atalhos.



Entre no buraco ou use esta tampa para pegar itens e novelos



Pegue carona nesta bica de troncos para cortar caminho...



...mas tome cuidado para não cair ao ficar de cabeça para baixo

FASE 2 - FORBBIDEN PLUMMET

No início da fase, desça o primeiro barranco à esquerda e pegue uma vida extra. Vá mais para baixo e encontre outra vida morgando, mas cuidado com a água. Empurre qualquer alavanca que pintar.



Entre duas vezes nesta caverna e ache uma fase de bônus



Não pule neste carro sem capota: ele te leva embora e você perde uma vida

COMANDOS

A ou B - pular	→ - correr
X ou Y - planar	← - frear
R - mover a tela para a direita	↑ - mover a tela para cima ou entrar em portas
L - mover a tela para a esquerda	↓ - mover a tela para baixo

FASE 3 - A BRIDGE TOO FUR

Aqui você vai enfrentar dois chefes iguais ao mesmo tempo.



Dê duas cacetadas em cada um dos novelos de cima quando estiverem abertos e não deixe os novelos pendurados encostarem em você.

FASE 4 - FAIR CONDITIONING

Tudo acontece num enorme parque cheio de montanhas-russas chocantes. Pule em cima dos sorvetes para não ser congelado.



Para pegar itens que estão muito no alto, fique tomando impulso nesta plataforma vertical.



Pegue carona nesta nave e pegue os novelos no céu.



Mão encoste nesta caixinha cheia de pregos.

FASE 5 - NIGHT OF THE BOBCAT

Fase idêntica à anterior. Pintam uns inimigos extras: hot dogs saltitantes!



Há uma vida extra escondida na montanha-russa.



Entre nestas passagens para cortar caminho.

FASE 6 - OUR FURLESS LEADER

Nesta tem até fase de bônus. Continue utilizando os atalhos, fuja tudo e cuidado com os chefes.



Desça esta ladeira freando e pegue o marcador de tela.



Oh, não! Eles de novo... Proteja-se, pulando nos cantos da tela, onde os chefes têm dificuldade para atacar.

BUBSY É UMA FIGURA! SE VOCÊ O DEIXA PARADO POR MUITO TEMPO, ELE BATE NA TELA DA TV PRA CHAMAR SUA ATENÇÃO. GENIAL!

FASE 8 - (A FISTFUL OF YARN)

Igualzinha à fase 7. Repita a dose com calma.

Detone estes maquinistas pentelinhos em cima da locomotiva.

FASE 7 - THE GOOD, THE BAD AND THE WOOLIES

Fase de trem. Empurre caixotes pra cima dos mostrinhos e chegue na locomotiva numa boa.



Use a caixa de dinamite como plataforma. Pule em vez de encostar.



Entre no vagão para encher o marcador de novelos.

SUBFASE - INTO THE CANION

Este é um estágio extra que pinta também na fase 8. Para entrar nesta subfase, empurre a alavanca que está na locomotiva.



Esta rocha vai pra lá e pra cá tentando pegar você. Saia daí, meu!

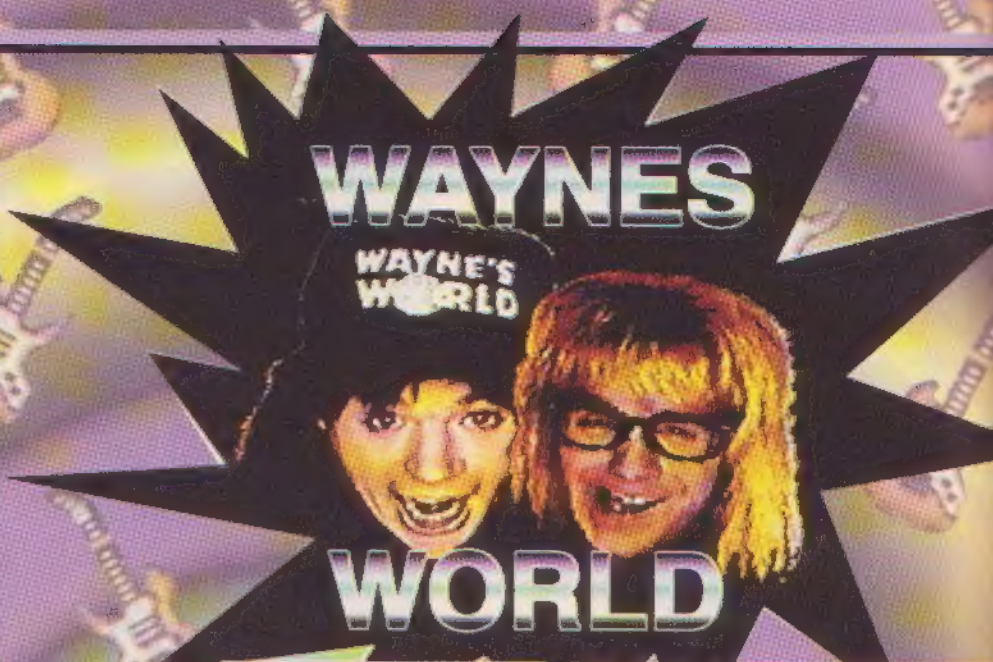


Ih... forçaram a barra: um tubarão em pleno deserto! Pior que é verdade. Fuja!



Wayne's World, o filme, é o seguinte: dois caras bobalhões e engraçados, Wayne e Garth, comandam um programa de TV pirata genialmente debilóide e se metem em altas enrascadas. O filme fez o maior sucesso nos States. É um lance bem mocada: rock, baladas à noite e muita besteira. O filme, tem um clima sorvetão-na-testa, mas é imperdível. Muito alto astral.

Pra delírio da galera, Wayne e Garth chegaram aos videogames. Nesta produção da softhouse THQ para o seu Super NES, os dois "heróis" estão bem encrencados: Garth foi sugado pelo console do videogame. Você é o xarope Wayne e deve salvar seu amigo, tocando uma guitarra desafinada para detonar os inimigos. Wayne's World, o game, é bem recheado com ilens sacados, gráficos da hora e som animal. É irresistivelmente divertido. Você vai ruchar o bico com os grunhidos dos caras (coisas como NOT!! ou Schwiiiiing!!). É pra ser jogado no seu quarto, ouvindo Ugly Kid Joe no talo. Divirta-se.



WAYNE'S WORLD / THQ			
Ação	B Mega	1 jogador	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

COMANDOS	
Y	tiro
B	pulo
A	limpa a tela ("schwing")

WAYNE'S STAGES

ESTE JOGO SÓ TEM QUATRO FASES, MAS ELAS SÃO BASTANTE EXTENSAS E COMPLICADAS.

FASE 1

Você está zanzando no almoxarifado de uma loja de aparelhos de som e instrumentos musicais. É um enorme labirinto. Use as caixas de bateria e os atabaques como plataformas. Cuidado ao passar entre os amplificadores: você pode tomar uns choques. NOT!!!



Cuidado com estas fileiras de instrumentos: as guitarras podem cair na sua cabeça



NOT!!! Esse chefe saca-rolha solta uns raios lasers cavernosos. Detone-o com schwings

FASE 2

Agora você está na cozinha de uma lanchonete repleta de biscoitos. Use os copinhos de café como plataformas e cuidado com os cubos de açúcar que caem sem você esperar.



Fique atirando no fogão: ao ouvir um estrondo, atravesse

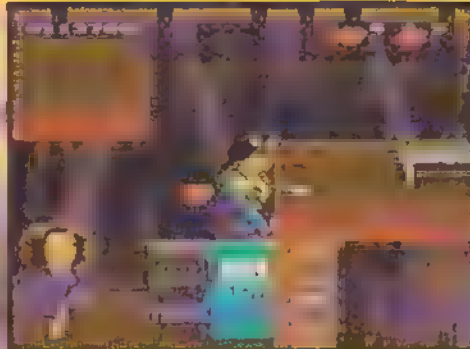


Desencane: estas criaturas de marshmallow são invulneráveis. Pule e desvie delas

NENHUMA FASE TEM MARCADOR DE TELA. PORTANTO, CUIDADO

FASE 3

Nesta fase Wayne foi parar num bar onde rolam som alto, sinuca e bar. Uma garota pentelha que o tempo todo. NOT!!! Maiores meu! Além disso, só pintam tipos bonitos nesta fase: gorduchos, metaleiros e caretas da banda Kiss. Quando pintar espere as chamadas para pas-cuidado com os dardos que o pessoal joga na parede.



Nada de "Hi, Wayne!". Atire nesta doidona e fuja dos corações dela



Este globo de danceteria atira em você. Detone-o em nome do bom gosto



Este cara pensa que está? Em Seattle? Chumbo na cabeleira dele



Cuidado com esta cabeça de Kiss, que cospe fogo em você



Este chefe está pra lá de Elvis Presley. Cuidado com os lasers que ele dispara

FASE 4

Nesta fase se passa num tranquilo bairro de bairro. Cheio de velhos caretas que jogam um som. Não encoste muito nas caixas postais, pois dentro delas há uns bichinhos que querem machucar você.



Cuidado com este jogador de hóquei, pois ele está a fim de arrepiar você



Garth está aprisionado nesta caixa de gosma cor-de-rosa. Atire nela, tomando cuidado com bolhas, flechas e socos da geléia



Mande tiros e schwings nesta rosca gigante, que solta melecão e rosquinhas teleguiadas

ATENÇÃO



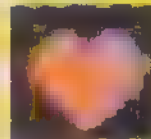
tiros allos



aumenta energia



"schwing" que destrói todos os inimigos da tela



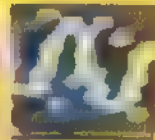
vida extra



tiros permanentes



aumenta poder dos tiros



distorce a trajetória dos tiros



tiro grande



tiros teleguiados



tiros em três direções



ocê é um daqueles gamemaniacos traumatizados por leminques e pelos rutos de Krusty's Fun House? Prefere comandar criaturas mais inteligentes

do que roedores tapados e suicidas? Tudo bem, respeitamos seu ponto de vista. Mas não seja preconceituoso com King's Arthur World. Ele até que lembra um pouco Lemmings. Só um pouquinho, porque é muito, muito mais legal

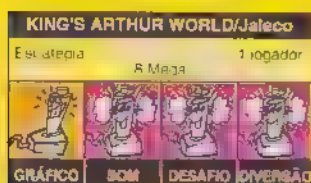
Ao jogar King's Arthur World, você tem que bolar verdadeiras estratégias militares para a conquista de reinos. Existem várias maneiras de alcançar cada objetivo, o que deixa rolar a criatividade. Com gráficos bonitos e desafio crescente, é um daqueles games que prendem a gente horas a fio na frente da TV. E quem puder ligar seu videogame num aparelho de som vai se deliciar com os efeitos surround trazidos no jogo

Fases

O jogo tem 23 níveis: 9 de treinamento (Training), 3 do Real World, 4 do mundo Goulin Underworld e 7 do mundo Cloud World. A cada nível completado (exceto para o treinamento) ganha-se uma password. E toda vez que você completa um mundo, aparece um chafincho para enfrentar, viu?



King's Arthur World - Jaleco
Estratégia R Mega 1 jogador
Gráfico Bom Desafio Diversão



Endo pelo Rei

Seu objetivo é ajudar o Rei Arthur a conquistar novos reinos. Para isso ele possui um exército formado por vários tipos de soldados: de arqueiros e construtores até cavaleiros e mágicos. Dependendo dos obstáculos e perigos enfrentados em cada reino, é preciso usar um tipo de soldado. O construtor, por exemplo, é capaz de erguer pontes. O mágico joga pragas nos monstros e inimigos mais difíceis, e por aí vai.

A cada missão, os exércitos têm determinada quantidade de soldados. Se você não planejar a ação deles com cuidado, muitos podem morrer em combates, cair em armadilhas ou afogar-se. Você tem que recrutar outros para cumprir a missão. O reino estará definitivamente conquistado quando você conseguir levar o rei em segurança até o fim de cada reino - uma espécie de perreco reluzente.

KING'S ARTHUR WORLD

Domine bem as funções

MOVIMENTAR O CENÁRIO - Use L para a tela rolar para os lados e R para fazer este movimento parar. Para a tela subir, use L+↑.

SELECIONAR PERSONAGEM - Use o Direcional para escolher os tipos de soldados disponíveis no menu e X para confirmar a escolha.

PLANEJAMENTO DO PERSONAGEM - Ao selecionar um personagem, o menu mostrará tudo o que ele é capaz de fazer.

Use A para escolher uma função e B para fazer o personagem agir.

LOCALIZAR PERSONAGEM - Aperte Y com o Direcional e o jogo localizará imediatamente um dos personagens que está na tela.

CONTROLAR O PERSONAGEM - Usando o Direcional para os lados, você dirige o soldado para onde quiser. Depois, coloque o Direcional para trás e eles param de andar.



aproxima-se até o pedestal de

★ **FAÇA O REI APANHAR TODAS AS MOEDAS E O OURO QUE ENCONTRAR. ELES VALEM PONTOS E CONTINUES.**

★ **DEPOIS QUE O REI ABRE UMA PORTA, É MAIS SEGURO MANDAR UMA TROPA DE CAVALEIROS EXPLORAR O LOCAL PARA EVITAR SURPRESAS**

★ **AS MAGIAS NEGRAS SÓ ATINGEM QUEM APARECE NA TELA. POR ISSO, MOVA O CENÁRIO ATÉ PEGAR O MÁXIMO DE ADVERSÁRIOS POSSÍVEL.**

★ **COLOCANDO O DIRECIONAL PARA CIMA AO USAR A CATAPULTA, VOCÊ FARÁ O PROJÉ- TIL IR MAIS LONGE**

★ **APERTE O B ENQUANTO ESTIVER MOVI- MENTANDO O REI. ISSO ACIONA UMA PROTE- ÇÃO ESPECIAL PARA ELE.**

★ **SE VOCÊ QUISER QUE UM SOLDADO VOLTE AO ACAMPAMENTO DEPOIS QUE TERMINAR SEU TRABALHO, BASTA APERTAR Y. UM NOVO PERSONAGEM SERÁ LOCALIZADO E O SOLDA- DO ANTERIOR DESAPARECERÁ DA TELA AU- TOMATICAMENTE**

★ **NO INÍCIO DO JOGO, VOCÊ PODE CONFIGU- RAR AS QUANTIDADES MÍNIMAS DE CADA PERSONAGEM DE QUE PRECISA. SUGESTÃO: 1 BARRELMAN, 6 ENGINEERS, 6 KNIGHTS, 6 ARCHERS, 1 SOLDIER, 1 WIZARD E 1 DARK WIZARD**

KING
O rei é o centro das atenções. Ser protegido o mais se ele morrer. Em último caso, entra os inimigos. O rei é o único que pode abrir as portas e acumular suas funções. **SUAS FUNÇÕES SÃO:** Defender-se, Lutar, Abrir portas



BARRELMAN

Este soldado é uma espécie de perito em explosivos. Ele carrega um barril de pólvora capaz de explodir armadilhas, paredes, portas e coisas que o próprio exército construiu errado. **FUNÇÃO:** Detonar o barril



ARCHER

Os arqueiros conseguem combater inimigos à distância. Aperte B para fazê-los disparar as flechas. **FUNÇÕES:** Flechada curta, Flechada média, Flechada longa



KNIGHTS

Os cavaleiros são soldados que lutam com espadas deais para enfrentar pequenos grupos ou inimigos isolados. **FUNÇÃO:** Lutar



SCOUTS

Com seus escudos, estes soldados devem ser destacados para proteger ou defender grupos. **FUNÇÃO:** Proteger



ENGINEERS

Os construtores são os soldados mais versáteis. Use-os para vencer obstáculos. **FUNÇÕES:** Arrombar, Construir catapultas, Erguer novo acampamento, Construir ponte, Construir plataforma



WIZARD

O mágico branco funciona como curandeiro do exército, restaurando suas forças. **FUN- ÇÕES:** Recarregar energia, Dar mais força, Dar proteção extra



DARK WIZARD

Este só faz magia negra, ou seja: encantamentos e pragas que prejudicam o inimigo. **FUNÇÕES:** Chuva de fogo, Tiro de fogo, Chuva de raios, Morte instan- tânea, Paralisação

Passo a passo, a conquista de um reino

Levar o rei até o pedestal

Mandar expedição de cava- leiros para limpar a área Usar escudeiros para rebater as pedras



Mandar mágico negro detonar os inimigos

Arrombar a porta

Construir novo acampa- mento (isso encurta o caminho das tropas)

Construir uma escada

Deixar o rei num lugar seguro

EXHAUST HEAT

Não dá para não ficar frustrado com Exhaust Heat 2. Apesar da grande velocidade do game, o jogo não convence. Parece um F-Zero meio travado. Você controla o seu carro em várias pistas no velho esquema de corrida. Até aí tudo bem. Só que o controle é muito fraco. É impossível deixar o carro na pista sem "beijar" os guard-rails. E como controle é tudo em um game de corrida. Exhaust Heat 2 é uma brincadeira de mau gosto.

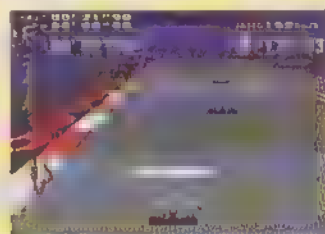
Logo que o jogo foi lançado havia uma grande expectativa. Afinal, com um chip extra nos moldes do Super FX, o game prometia ser um arraso. Mas o resultado foi medíocre. Nem os gráficos se salvam: são pouco definidos e muito repetitivos. O único ponto positivo do jogo é que ele fica mais legal a cada partida. Você pode dar um trato no carro para ele ficar mais competitivo. Mas não é fácil ficar jogando até o game ficar legal. Algumas pessoas gostaram de Exhaust Heat 2. Nós achamos uma enganação da Seta. Só para variar, você decide!



Escolha um destes três carros e voe baixo. A McLaren é uma boa pedida.



Envenene o seu carro comprando pneus, motor e muito mais. Mas você precisa de grana!



A largada é um ótimo momento para ganhar algumas posições. Aproveite!



A tangencia das curvas é muito difícil. Não se estoure no medonho guard rail.

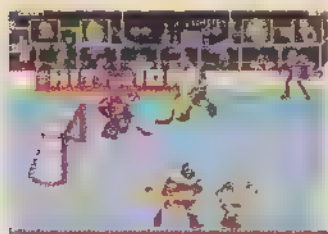


A coisa mais legal do game é para correr no sentido oposto à da prova. Acerte os adversários para se divertir.

HIT THE ICE

Se você está atrás de um game de hóquei sério, fuja deste Hit The Ice. O mais novo lançamento de esporte da Taito pode ser tudo menos sério e comportado. O game se resume a uma partida de hóquei com três jogadores para cada lado, incluindo o goleiro. A perspectiva é horizontal e não convence. Mas o jogo tem o seu charme. Afinal, os "atletas" são uns sujeitos mal-encarados que não estão nem aí com a partida. O negócio deles é diversão.

Os jogadores caem no chão, deitam e rolam. É uma verdadeira bagunça. Eles são gordos e desengonçados, não correm nada e ainda por cima chutam tão bem quanto beque de fazenda. É tudo tão ridículo em Hit The Ice que não dá nem para ficar irritado. A saída é relaxar e se preparar para boas risadas. A Taito pode não ter feito um bom game de hóquei, mas conseguiu uma boa piada. Um bom game para alugar por pouco tempo. Divertido.



Tente controlar este brutamontes desengonçado. Tarefa ingrata.



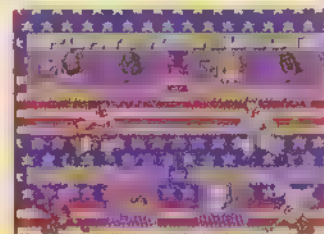
Alguém sabe o que este cara está fazendo no chão? Prada e pouco.



Marcar gol não é nada fácil. Por tanto, comemore bastante.



A briga é a parte mais engraçada do game. Que vença o melhor.



Escolha qualquer um. Não se preocupe, todos são ruins.

OUTLANDER

NA ESTRADA		acelera
	R	metralhadora
	X	atira pela janela
	X	missil
	X	Freia
NA CIDADE	X	atira
	X	corre
	X	sola
	↓	pega item

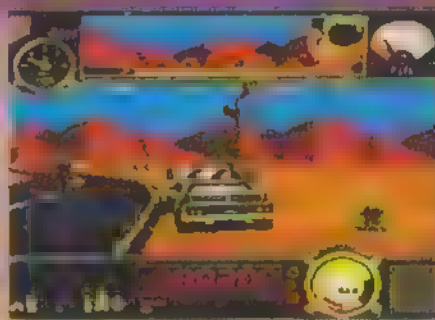
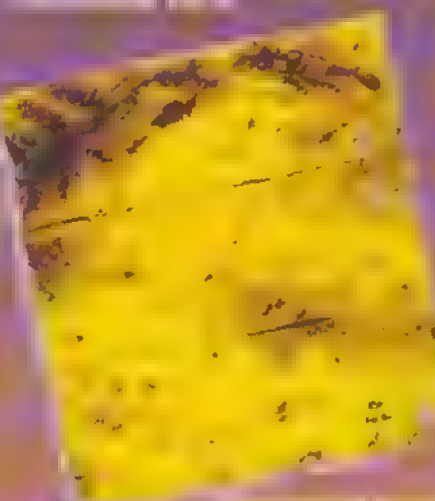
gança já!

A história por trás de *Outlander* é um pouco triste: amigos de um motoqueiro morto por po-

lêmicos nas ruas, fazendo inocentes e pedais sem o menor pudor. O clima é fim de

Mad Max chegou ao Super NES. A Mindscape acaba de lançar *Outlander* para o 16 bits da Nintendo. É uma pena que esta versão não seja tão legal quanto o jogo original para Mega Drive. Apesar de os gráficos estarem legais, com direito a imagens digitalizadas e cenários inspirados nas areias escaldantes do deserto, *Outlander* não convence. A razão é simples: o game para SNES é muito menos real que o jogo para Mega.

Um dos pontos fracos é a perspectiva do carro. Você se sente meio fora da ação, como se estivesse assistindo uma perseguição à distância. Se no Mega você via a direção ao guiar, no SNES não há nem sinal dela. Os movimentos da sua máquina são muito forçados. As vezes ela balança demais, em outras faz umas curvas muito estranhas. Ou seja: nunca são perfeitos.



OUTLANDER/Midscape			
Ação	8 Mega	1 jogador	
GRÁTIS	BOM	DESAFIO	DIVERSÃO

WING COMMANDER

Seleção de fases, invencibilidade e sound

test - a para a tela que tem as opções Start

Até, aperte estes botões na se-

tem: B, A, B, Y, B, Y, L, A, R, A e

Depois deste trampo todo, você verá

na tela cheia de novas opções.

agora você pode escolher em qual missão

ficar invencível e ouvir as mús-

dem entender. Use esta manha

esperta para acessar qualquer área do game e treinar para valer até ficar fera neste jogoço

SUPER BUSTER BROTHERS

Seleção de fases - se você já perdeu a

cabeça com este ótimo game de ação e

estratégia, aqui vai uma manha da hora.

Escolha o Tour Mode e vá para a tela de

opções. Lá, aperte ←, →, →, ←, ↑ e

↓. O número da fase surgirá na tela. Use o Direcional para selecionar a fase em que deseja começar. Agora é só detonar!!!

STREET FIGHTER 2

Turbo na cabeça - que tal usar o

cartucho original para ele ficar

turbinado? É só ter o Game Genie e

digitar o seguinte código: 1C65-DFOO

COMO CHEGAR

À ÚLTIMA FASE

DO SEU

CARTUCHO

PREFERIDO

SEM FAZER

MUITA FORÇA.

Game Genie é uma poderosa ajuda para derrotar os piores vilões do Mega Drive. Você começa da fase que quiser, ganha mais velocidade, mais armamentos, socos mais fortes, pulos mais altos e mais poder. Você pode até ter vidas infinitas. Basta conectá-lo ao seu Mega Drive como se fosse um cartucho e passar a usar até 5 desses efeitos especiais ao mesmo tempo

Livro dos Códigos - Game Genie já vem com um livro com os códigos de mais de 50 famosos jogos do Mega Drive e instruções de como criar efeitos especiais inéditos através de novos códigos.

Genie Club - comprando um Game Genie você se torna sócio do Genie Club, recebendo em casa os códigos dos novos cartuchos da Tec Toy

CAMERICA

TEC TOY



Como Jogar

Se o game está mais longo e difícil, Rick também tem poderes extras para enfrentar o sangue explícito. Ao coletar alguns globos (orbs) você aumenta o seu power. Basta acionar o seu "power-up" para Rick virar Super Rick, um cara com golpes poderosos. Só para dar água na boca: Super Rick consegue dar aquele maravilhoso pilão triplo do Zangief que racha a coluna de qualquer um. Animal é pouco!

Ao contrário dos dois primeiros *Splatterhouse*, este game não é linear. Você pode completar as fases do jeito que bem entender, com apenas uma condição: chegar ao chefe e destruí-lo pedacinho por pedacinho. Para você se orientar numa boa, aperte Start e dê uma olhada no mapa.

ARMAS AUXILIARES

Rick também pode detonar seus inimigos com algumas armas. Espada, facão, bloco de cimento, taco de baseball e machado são algumas das mais legais.

Como Jogar 2

Se você acha este papo de sangue e terror uma idiotice anti-higiênica, tudo bem. *Splatterhouse 3* é um game cheio de sangue, mas lotado de ação. Golpes legais, inimigos sacanas e chefes chatinhos dão conta do recado.

Os gráficos são um capítulo à parte. Detalhado, macabro e sadicamente engraçado, o visual do game é um dos melhores que já pintaram no Mega. O som também é legal: teminhas de terror com um clima todo especial. *Splatterhouse 3* tem apenas um problema: seis fases. O game é tão bom que, se tivesse umas 20, não chegaria a cansar. Vá com tudo atrás desta pequena maravilha da Namco. E tenha ótimas noites sangrentas.

SPLATTERHOUSE 3 / Namco

Ação 16 Mega 1 jogador

GAUCHO | SOM | DOSAPO | PUNTO-A

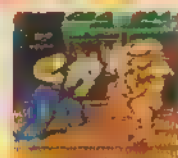
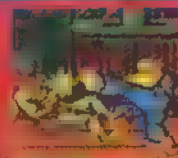
PASSWORDS

FASE 2	REISOR
FASE 3	ETLUB
FASE 4	TEKROH
FASE 5	RUAIN
FASE 6	REIN

GOLPES

Rick tem vários golpes legais. Veja os mais detonantes.

RICK NORMAL



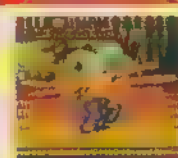
CABEÇADA
Aperte A perto do inimigo



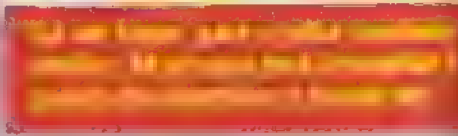
SUPER RICK



PILÃO TRIPLO
↑ + B



MULTIBRAÇO
A + B



ESFERA AZUL aumenta POWE=

FASE 1

Forster está com um verme indescritível nas entranhas de seu corpo. Nada bucólico, não?

CHEFE



Parece com uma pessoa no meio da tela e gira em cima de si. Pegue-o de lado.



Dai ele perde a cabeça e uma mão nojenta sai de dentro dela. Voadoras e mais voadoras nele!

FASE 2

Forre começa na bela varanda do segundo andar. Daí, entra na casa e o pau come.

O chefe da primeira fase voltou em sossê dupla. Cola-os no canto e se borra sem parar.



CHEFE



Forre as enguias e o chefe aparece. Ele é um cara estranho: uma larva horrível!



Vermes saem da sua cabeça. Encoste o chefão no canto e dê socos contínuos. É simples.

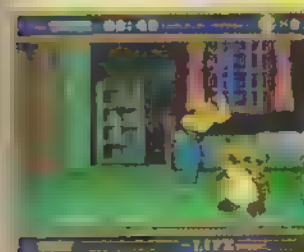
FASE 3

O sangue continua escorrendo pelas paredes. A coisa mais chocante rola no quarto de David.

Forre objetos não tiram energia. Não ser que você os pule. Desvie em ziguezague e não pule.



CHEFE



O chefe e a melhor parte do jogo. Um singelo ursinho de pelúcia. Não marque touca e não pule.

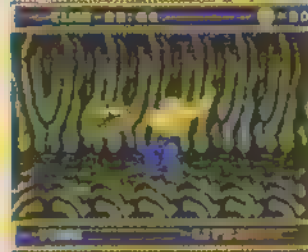


Surpresa! O urso vira fera, com garras e tudo. Quando ele abrir a boca, seja rápido e dê uma voadora.

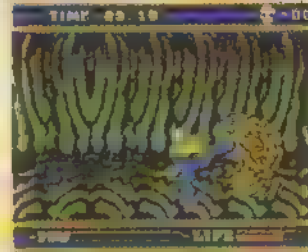
FASE 4

Lua cheia, terror total. A Dark Stone azucrina a paz da mansão. Ache-a para tudo voltar ao normal.

CHEFE



Um lindo cristal com um ser amarelo e preto aparece na sua frente. Desvie de suas investidas.



Fique bem no meio da tela e aperte A + B para acabar com esta criatura que morde. Argh!

FASE 5

Esta tal de Dark Stone não dá sossego mesmo. Procure vidas extras por todos os cantos.

Use o pilão triplo para acabar com esta dupla dinâmica e pegar um reluzente coração. Ele será muito útil.

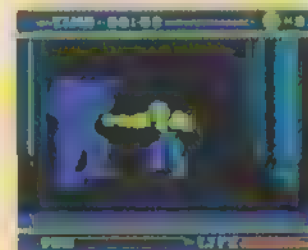


Entre neste pequeno quarto para pegar o livro azul e descolar a vida extra. É a maior moleza da hora!

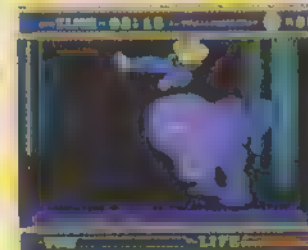


Estes fantasmas são muito esperpinhos. E chatos! Acabe com um deles de cada vez e siga em frente.

CHEFE



O quinto chefe é um cara estranho, com um neon azul. Ataque-o de perto, desviando sempre.



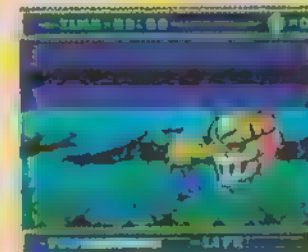
O cara joga um cérebro em cima de você (!?!). Não se assusta e pule para cima dele.

FASE 6

Bem agora que você esperava umas loucuras, decepção. Esta fase é de um chefe só.



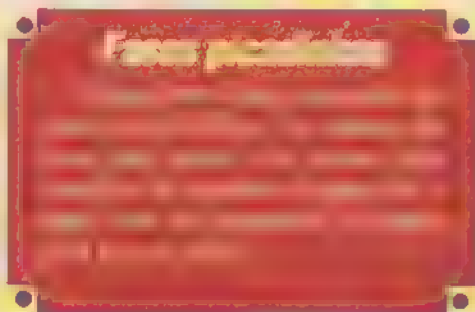
Acabe com ele na base do pilão. Chegue perto, mas bem perto mesmo. Seja rápido e delone nos pilões.



UAU! Uma caveirona que aparece e desaparece. Use o seu instinto para sacar o que fazer com ela. Boa sorte!

Você é Galahad, filho do cavaleiro Lancelot, famoso guerreiro que protege o Rei Arthur. Mas Miragom Cimmerian, um grande e poderoso feiticeiro, roubou um monte de objetos valiosos do rei e raptou a princesa. Sua missão é resgatar todos os pertences roubados e a filhinha do Rei Arthur. Este é o desafio deste novo lançamento da Tec Toy.

O lançamento de Galahad para Mega no Brasil acontece simultaneamente ao lançamento da versão para computadores Amiga, na Europa: coisa rara de se ver. E o game não faz feio: tem um bom desafio, gráficos e som legais.



Fase 1

Nesta fase, você tem de pegar uma chave, uma coroa, um ovo de aranha e um arco e flecha. Todos estes objetos estão dentro de cavernas. Não se esqueça de pegar as chaves delas antes de entrar.

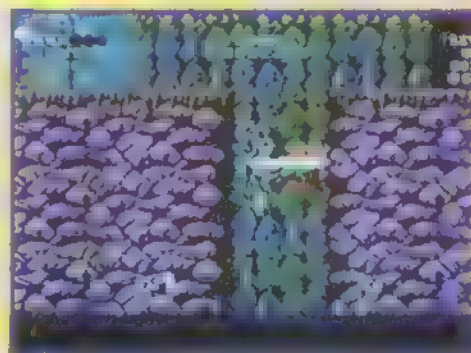
No estágio 1-1, saque que há várias entradas nas paredes: uma delas dá acesso a uma caverna. E onde você encontra a chave. Para sair, pegue o portal. Na subfase seguinte, pegue a coroa dentro de outra caverna, onde também há uma vida extra escondida. Fique esperto com a cachoeira e com lanças que saem do chão. No estágio 1-3, dentro da caverna, detone as aranhas gigantes por trás e pegue o ovo da aranha.



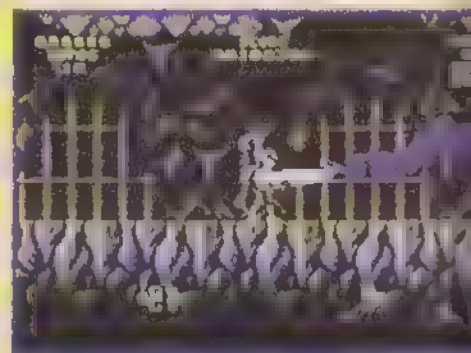
Ao pintar esta carroça, suba nela e pegue uma coroa



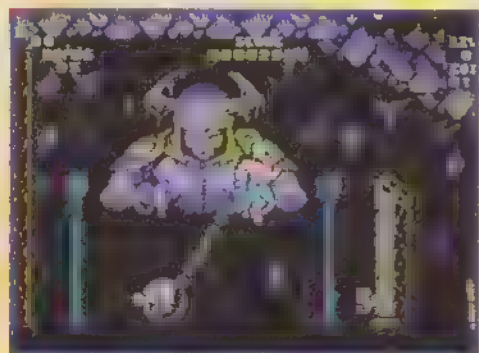
No estágio 1-5, debulhe este guarda e pegue o dente do rei



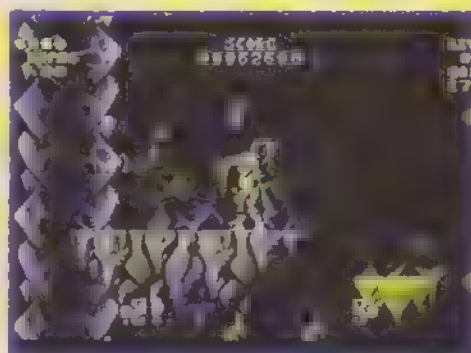
Caja neste buraco, pegue uma vida no baú e outra detonando o dragão que está no fundo



Detone este dragão da subfase 1-6, mas não muito. Após tê-lo vencido, pegue o dente do dragão



Dentro da caverna da chave, cuidado com estes pêndulos



Pegue o arco e flecha no interior da caverna da subfase 1-4



Acabe com a raça desta aranha rainha, detone primeiro a cara e depois o rabo e a barriga

Fase 2 (password: ZXSP)

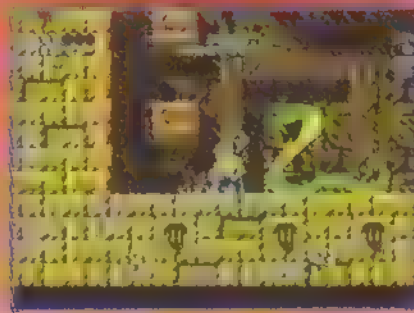
ase, você deve pegar um a subfase 2-1), um perga... 2-2), uma máscara (na 2-3) e uma adaga (na 2-4) e uma adaga (na 2-5). No estágio 2-7, há uma fonte no chão. Fique em cima e 1.998 gold coins. E, na parede... a ilusão do chão e do... fase, há uma passagem re... caixas e uma loja.



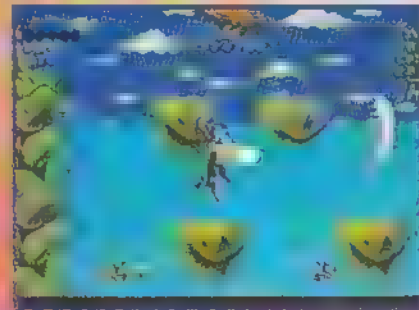
Na fase 2-2, passe nesta loja e compre a espada Lion Blade por 3.000 gold coins



No templo do estágio 2-3 empurre esta estátua e descubra a passagem que leva até a máscara



Elimine o Rei das Cobras na fase 2-4 e pegue o crânio



Para prosseguir sua missão, empurre a segunda pedra para a direita



Para terminar a fase, detone este gato. Se ele encostar em você, adeus vidinha!

Fase 3 (password: LVFT)

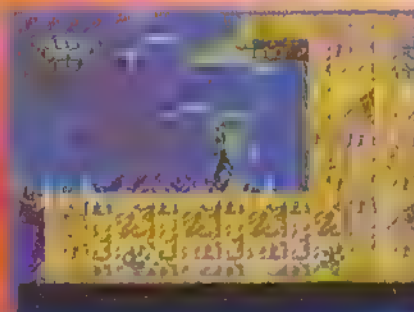
tima fase do game, você vai ter... irar para achar o livro mágico, o, um cálice, um bracelete de... tra máscara e um coração. E... também vai encarar o duelo final com... Miragom, Cammerman... e... não... a primeira... que aparecer, pois há uma cavei...



Deslize estas três alavancas em posição horizontal para que você possa cortar caminho e hora de encontrar o portal



Detolhe este felino gigante outra vez e pegue o coração



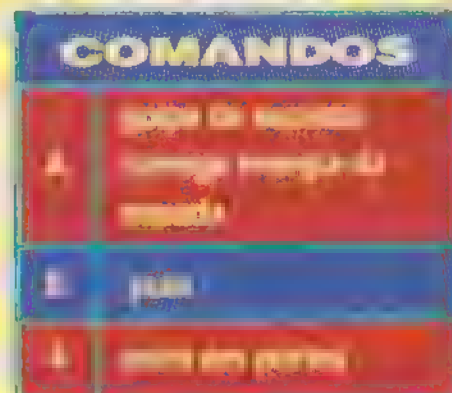
O bracelete de prata está no topo direito do estágio 3-4



Acabe com Miragom e salve a princesa. Ele solta uns foguinhos em você, mas é moleza!



GALAHAD TEM TRÊS NÍVEIS DE JOGO: TRAINNING, NORMAL E HARD



HÁ VÁRIAS LOJAS DE EQUIPAMENTO E ARMAS. A MELHOR ESPADA É LION BLADE E A MELHOR ARMADURA É A MAGE ARMOUR

SEGURE O CONSOLE, A E APERTE PORQUE A COISA



ARIAL MERMAID
BATMAN RETURNS
POWER ATLETE
ROLO
SUNSET RIDERS
SONICII
TARTARUGA IV



AIRTON SENNA GP
ACQUATIC GAMES
BULLS X LAKERS
CHUCK ROCK
DE VOLTA P/ FUTURO
DINOLANDIA
ECCO DOLFIN
GLEN LANCER
HIT THE ICE HOCKEY
LAKERS X CELTICS
ROAD RUSH II
SUPER MAN
TALESPIN



STREET OF RAGE II
TOP PRO GOLF
SUPER 3 X 1 SPORTS



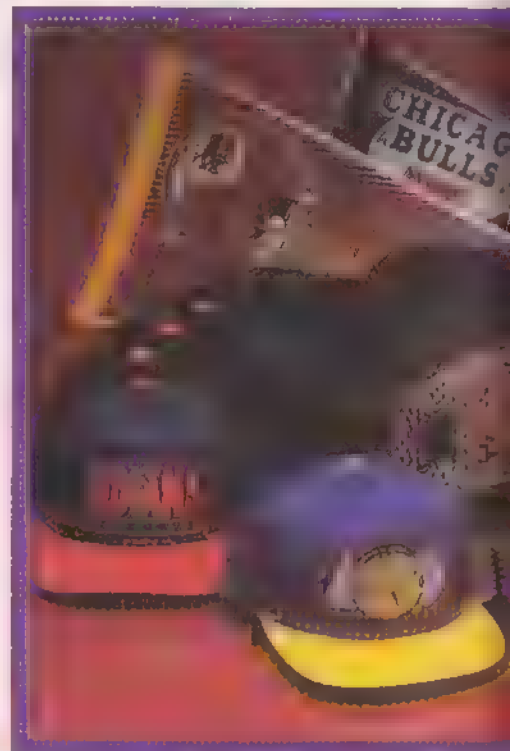
ALIEN STORM
AIR DRIVE
ARCH R VALS
BARCELONA 92
BATMAN
BEST WARRIORS
CRUE BALL
CASTLE OF ILUSION
DAHNA
DANGEROUS SEED
DEVIL CRASH
DICK TRACY
EARNEST EVANS
FANTASIA
FIGHT WING MASTERS
GRANADA
GOLDEN AXE I
GOLDEN AXE II
HEAVY NOVA
JOE MADDEN
JORDAN X BIRD
KABUKI
KRUSTIS FUN HOUSE
MARIO LEMIEUX HOCKEY
MASTER OF WEAPON
MOONWALKER
NAKAGIMA
QUACK SHOT
ROLLER THUNDER II
RING SIDE ANGEL
SUPER SHINOBI
STREET OF RACES I
SHADOW OF THE BEST
SMASH TV
SLIME WORLD
SUPER MONACO GP I
SONIC
TERRICON
VERITEX
WESTLE BALL



AFTER BURNER III
AGASSI
BATLEOTOADS
CADASH
CAPITÃO AMÉRICA
CIBORG
DEADLY MOVES
F 22
GODS
NHL P HOCKEY
SUPER 2 X 1
STRIDER
THE TERMINATOR
WORLD CUP 92



CRAKAN
DOUBLE DRAGON
NINJA GAIDEN



BEST OF THE BEST
CYBERCOP
G. LOOK
IMORTAL
LEMINGS
LOTUS TURBO CHALLENGER
MAZIN SAGA
MC DONALD'S KIDS
OUT LANDER
OUT RUN 2019
SPLATTERHOUSE II
7 UP SPORTS
USA BASKET DREAM TEAM
X MAN

(CONSULTE)
STREET FIGHTER II
FATAL FURY
FLASH BACK



AFTER BURNER
DESERT STRIKE
FLINTSTONES
JAMES BOND 007
JENNIFER CAPRIACCI
TENNIS
KID CHAMALEON
PREDATOR II
SUPER 2 X 1
SIDE POCKET
WORLD TROPHY SOCCER
TINNY TOON

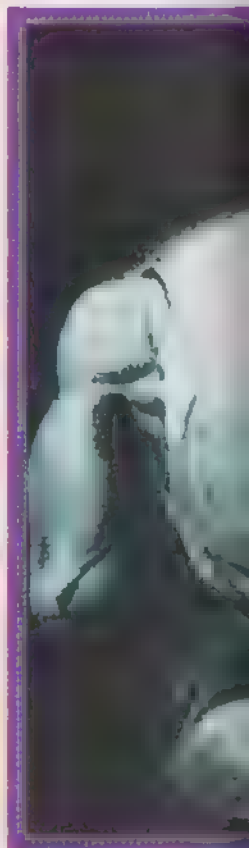


SUPER NES BABY US\$ 160,00
SUPER NES COMPLETO US\$ 200,00



ALIEN III
D ROBISONS SUPR COURT
EVANDER HOLLIFELD
GREENDOG
SPIDERMAN
SIMPSONS X MUTANTS
TAZ MANIA
TENNIS 92
TURBO OUT RUN
WORLD ILUSION

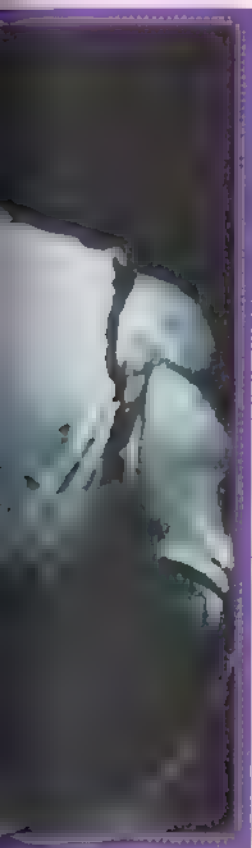
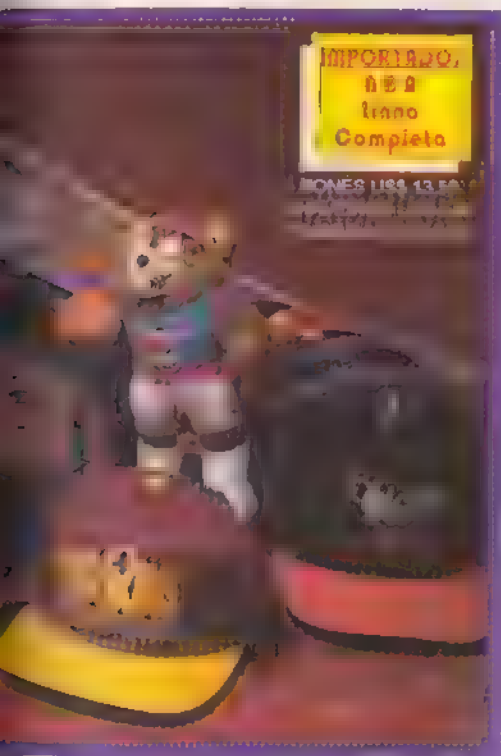
ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO.
DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL, ENTREGAS SUPER RÁPIDAS



GRANDE QUEIMA DE CA

AL. BARÃO DE LIMEIRA, 1162 5º ANDAR

ARRRE BEM O JOYSTICK CINTO !!! E PEGAR FOGO...



BATMAN I
D. BOY
DICK TRACY
ES-REVENGE
HOOK
INDIANA JONES
KING OF THE BEACH
NORT X SCUTH
PUNISHER
PIGUM
ROBOCOP III
SOM SOM II
WORM



CAÇADA AO OUTUBRO
VERMELHO
GUN FORCE
PRINCE OF PERSIA
STREET FIGHTER II



ACROBAT MISSION
DARIUS
JOE MAC II
MAGIC SWORD
POWER ATLETE
ROAD RUNNER
RITUAL TURF
SPIDERMAN
STRIK GUNNER
SIMPSONS
SONIC BLASTMAN
TARTARUGA E MAIS 13
TITULOS CONSULTE



CAPITÃO PLANETA
F 1 - HERO II
POWER BLADE
ROBIN HOOD
SUPER CONTRA
SUPERMAN
TERMINATOR II



CHESTER CHETAH
COSMO GANG
DRAGON LAIR
DESERT STRIKE
F 1 SUPER DRIVING
SUZUKI
F ZERO
HOMOUNGIOUS
HOOK
KING OF THE
MOSNTERS
JIMMY CONNOR'S
MICKEY MOUSE
NHLPA HOCKEY
NIGHT MARE
SIMPSONS
ROAD RIOT
ROBOCOP III
SKUL JAGGER
STAR WARS



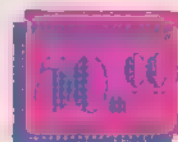
ALIENS X PREDATOR
AXELAY
BATLE TECH
BATMAN RETURNS
BEST OF THE BEST
BULLS X LAKERS
BLUMETL
CALIFORNIA GAMES
COOL WORLD
CHUCK ROCK
CONTRA III
FATAL FURY
FINAL FIGHT GUY
GOAL
GOLDEN FIGHTER
ICE HOCKEY II
JACK CRUSH
MAQUINA MORTIFERA II
NBA ALL STAR CHALLENGER
NORT KEN
NORT FIGHTER
OUT OF THIS WORLD
OUT LANDER
RUSHING BEACH
SUPER SOCCER
SUPER PANG
SKY MISSION
SWORD OF DIABLO
SUPER F 1 HERO
USA BASKE T BALL
WING COMANDER
VALKEN



FLINTSTONES
FERRARI GRAND PRIX
GOAL
ROCKMAN V
SIDE POCKET
SIMPSONS
SUPER MARIO III
STREET FIGHTER II
TINNY TOON
TARTARUGAS III
US CHAMPIONSHIP X V BALL
WACKI RACES



BARTMAN RADIO ACTIVE
BUG BUNNY
DARK WING DUCK
FLASH X BATMAN
GATO FELIX
SPIDERMAN
STREET FIGHTER III
TATARUGAS 2 X 1



DRAGON BALL
NIGEL MANSELL
HAMA MEA .I

CHOS NA TUTTI GAMES.

J. 5 TRONCO CHAVE/FAX: (011) 221.6722

Antes que alguém diga que assassina-
mos este jogo, fique sabendo que
estamos elucidando Flashback
inteirinho nesta edição. Bem,
Conrad já recuperou seu holocubo.
Agora, ele precisa da máquina que
lê o holocubo e devolve sua memó-
ria para poder vencer os
alienígenas.

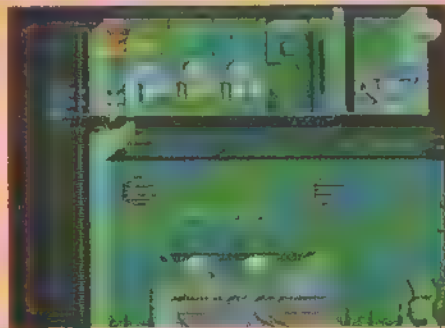
Flashback exige atenção.
Não deixe de pegar as cha-
ves que os guardas elimi-
nados deixam cair. E nas
passagens estreitas, pegue
os itens e saia rolan-
do. Não troque de te-
la correndo: se você
cair num buraco, vol-
ta para o começo da fase ou
para o ponto em que parou a
gravação.

Veja agora as ma-
nhas de cada fase
até o final.

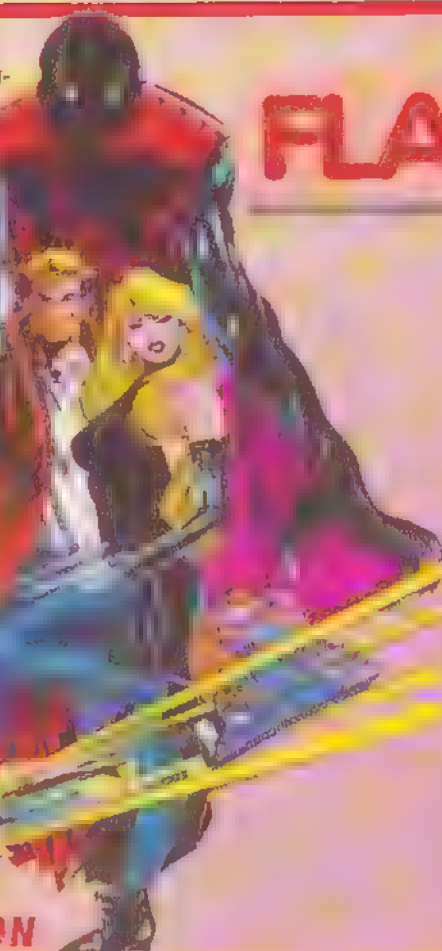
FASE 2 NEW WASHINGTON

Você tem de conversar com um tal de
Iani: é o cara que tem uma máquina
capaz de ler o Holocubo e recuperar sua
memória. Depois, você descobre que
deve ir à América e procurar um tal de
Jack. Ele manda você descolar 1.500
credits para comprar um ingresso para o
show de TV da Death Tower. Isso vai dar
muito trampo!!

Vá para a África conseguir a cartei-
ra de trabalho (Work Permitted). Volte
para a Europa de metrô e encontre os
terminais, cada um indicando um
trampo. Faça as tarefas ao lado, na
seqüência, para conseguir 2 mil
credits. Você vai precisar para voltar a
New Washington e comprar o ingres-
so da Death Tower com Jack.



No Centro Administrativo africano, dê o Id Card
em troca da Work Permitted

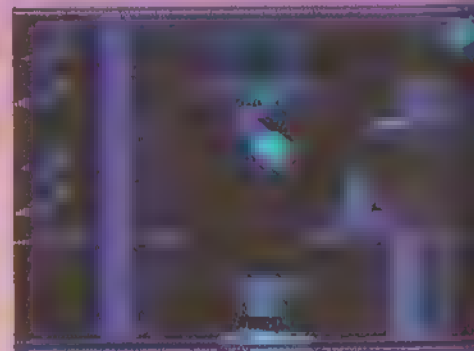


FLASHBACK

**PARA SE TELETRANS-
PORTAR NUMA BOA,
ARREMESSSE O TELE
RECEIVER NO LOCAL DE
SELIADO E AÇÃO DO TELE
CONTROL. DEPOIS, NÃO
SE ESQUEÇA DE PEGAR O
TELE RECEIVER NO CHÃO**

FASE 3 DEATH TOWER

Você é o, para o programa de
Death Tower, em que sua missão é ci-
vivo ao topo da torre. Note que a prin-
 atração do programa é você! No tota
oito andares. Atire nas bombinhas flutuan-
tes, que te perseguem. No final do progra-
ma, você recebe o passe para ir até a Terra



Você mandou balas no cyborg e ele está caindo.
Cuidado: ele só está fingindo estar morto

FASE 4 NA TERRA

No início, dê os papéis para a r-
cionista. Vá detonando os inimigos que
usam jatos propulsores. Ao entrar na
base, detone o primeiro cyborg, pegue
um elevador e ache uma chave
que está à esquerda
do lus-
tre

Utilize
este
veículo
para
prosseguir
na missão



1 Pegar uma caixa (Parcel) na
Ásia e entregar a uma agência de
turismo na África;

2 Levar um ricoço africano, até
a parte inferior da Área Restri-
ta 2;

3 Detonar dois cyborgs com defeito
na América. Converse com um
policial para saber como fazer;

4 Você tem um minuto para con-
sertar um gerador de New Wa-
shington. Use o Terminal Cardao
chegar na sala principal;

5 Eliminar uns mutantes na Europa.



Para chegar ao gerador da Missão 4, utilize
este teletransportador azul

FASE 5 PRISÃO

Foi aprisionado pelos extraterrestres! E eles deixaram a porta da sua cela aberta. Mas você está momentaneamente preso no corredor.



... a pistola no chão, perto do Save



... a sequência da chama para subir sem se



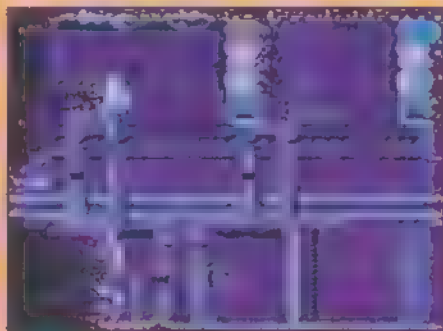
... a e pegue o Tele Receiver e o Tele Control



... a parede e pule no lustre: eis que pinta a passagem secreta sob a parede. Pegue o Tele Control

FASE 6 PARADISE

De Paradise, está se salvando na fuga. E onde você enfrenta o chefe dos alienígenas. E você deve explodir o planeta logo depois.



Para pegar a Atomic Charge, dê coronhadas na porta de baixo e pegue o item com o cara caído



No combate final, dê um tiro em cada bola do chefe. Cuidado com os capangas-meleca



Mande chumbo neste cérebro, que pertence ao chefe alienígena



Apos ter detonado o chefe, siga pela direita e deixe a Atomic Charge no andar superior.



Deixe o Tele Receiver perto da sua nave para ganhar tempo na fuga



... use o Tele Control, entre na nave e fuja rapidinho do planeta prestes a explodir



Não tem jeito: pule na 1ª, na 2ª e na 3ª plataformas e quebre o vidro para entrar na base



Neste corredor, corra a milhão desta tocha...

MECA

DOUBLE
DRAGON 3

THE ROSETTA STONE

Esta é a terceira edição da serie Double Dragon. Os dois games anteriores são bastante conhecidos e respeitados. Mas esse Double Dragon 3 é .. nem gráfico até que são idênticos as versões anteriores, mas os movimentos são tão fracos que dá vontade de pedir o dinheiro de volta. Não há itens no jogo, exceto uns nunchakus vagabundos, que você perde logo na primeira p que leva. Pelo menos Double Dragon 3 é furto em Continues. 2a! Basta usar o C.

A história é manjada. Você, sozinho ou com outro jogador, deve en porrada um montão de inimigos, percorrendo o mundo a procura de uma tal Pearl Rosetta. Um velho oriental chamado Hirako aparece de vez em quando para lo. Os chefes de fase são difíceis e chatos demais. É martírio do começo ao fim.

OS LUTADORES

SÃO ESTRELAS DO GAME DESDE A PRIMEIRA VERSÃO.

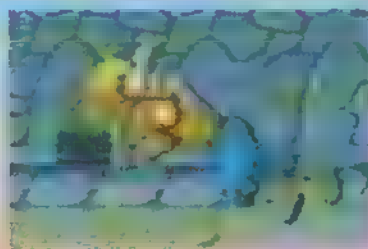
Voadora - B + C
Torpedo - →, → + A para o lado do adversário



Chute com giratória - ↑ + C

OS GRANDALHÕES DO GAME. E OS MENOS RUINS TAMBÉM.

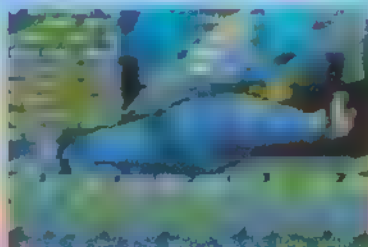
Voadora - B + C
Chute com giratória - ↑ + C



Torpedo - →, → + A para o lado do adversário

SEUS TORPEDOS SÃO BONS. MAS LEVAM MUITAS BORDOADAS PORQUE SÃO BAIXINHOS E BARRIGUDOS.

Voadora - B + C
Chute com giratória - ↑ + C



Torpedo - →, → + A para o lado do adversário

OS JUDOCAS DO GAME. SÃO BONS LUTADORES.

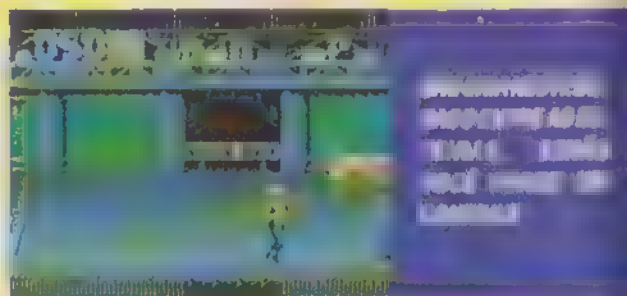
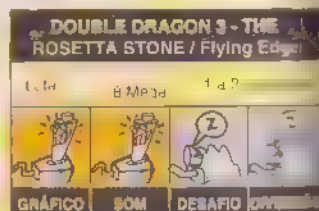
Chute para cima - ↑ + C
Torpedo - →, → + A para o lado do adversário



Voadora - B + C

Mesmice

Double Dragon 3 parece novela de televisão: o esquema é sempre o mesmo. Os inimigos se vestem de acordo com o lugar em que você está lutando. Há umas pegadinhas aqui, outras ali. Enfim, um jogo goiaba!



OUT RUN 2019

OUT RUN 2019 / Sims			
Comda		1 jogador	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Out Run 2019, produzido pela thouse Sims, é um game absurda- te ruim. É como jogar um cartucho Master num console de Mega Drive. omo jogo de corrida, é o game mais tasmagórico que já surgiu. Um show paus de sprite. Além disso, seu carri- to capota, mas depois continua an- dando. Você perde o controle em cima a ponte, mas cai na pista de baixo - segue numa boa. Assim não dá! tem graça game de corrida repleto falhas gráficas, pois o realismo é item siderado indispensável pelos aman- deste estilo. Além disso, Out Run segue ter fundos de tela mais absur-

dos ainda: na mesma pista, você passa por cenários com ruínas gregas e pirâmi- des egípcias logo adiante, isto só pra você ter uma idéia. Out Run 2019 é mais abrangente que slide de aula de Geografia.

Mas se você não é um cara muito exigente, saiba que Out Run 2019 segue todos os padrões convencionais, exceto o de qualidade. O jogo tem quatro está- gios, em que você corre sempre contra o relógio. Tem umas curvinhas vagabun- das, uns obstáculos borrados... Ah! E o câmbio não mudou: continua com duas marchas como nas versões anteriores (normal ou turbo). Mas tem o câmbio automático para as mezinhas.

Fechas de pilotagem

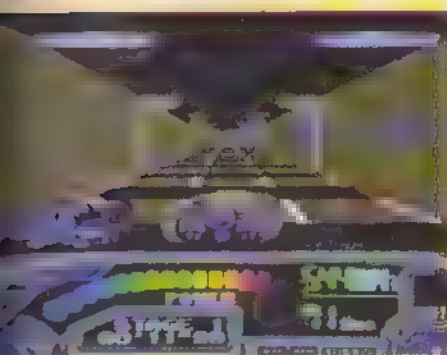
in 2019 é apropriado aqueles dias em que tem urno eleitoral na TV: você cada o jogo um pouco antes em do programa dos políticos a mãe não perde nenhum tre- da novelinha. O desafio é mui- i, um insulto à inteligência zador. Não se esqueça de que le tempo causando colisões.



Em don- le e viadu- tos, fique sempre alerta com o pé no freio



e nas placas pois você roda e perde



prove-te para pisar fundo pois voce- rem capota



Não esbarre nestas placas CAUTION pois elas fazem voce capotar



No terceiro estágio pegue a rampinha e va para a pista de cima para cortar caminho

COMANDOS

A	frear
B	acelerar
C	câmbio
Start	pause ou retirar carro da corrida

NO MEIO DA CORRIDA, CASO SE CONVENÇA DE QUE ESTE JOGO É UMA PORCARIA, VOCÊ PODE SAIR DA PROVA

OUT RUN 2019 TEM TURBO AUTOMÁTICO. ELE ENTRA EM AÇÃO DEPOIS DE 590 KM/H

TINY TOON ADVENTURES

Fase de bônus - no fim da pri- meira fase, não encoste no Gogo Dodo logo de cara. Pule-o, siga em frente e encontre um peque- no círculo colorido que da ac- so a uma chocante fase de bônus

ECCO THE DOLPHIN

Passwords - se você anda meio atrapalhado com este game que tem um visual pra lá de Jacques Costeau, relaxe. Anote estes có- digos de lambuja e mande ver The Undercaves - UYNAINCC The Vents - FKWLACCA The Lagoon - NDRBRIKR Ridge Water - HYAUGFLV Open Ocean - FNCQWBMT Ice Zone - DWFFZBMV Hard Water - QGDJRQLA Cold Water - MCLFRQLW

REVENGE OF SHINOBI

Vidas infinitas - eis um código de Game Genie da hora pra você jogar sossegado. Anote aí. ACTT-BA4Y & ACRT-BA32



O desenho animado deste alienígena boa praça pintou há pouco tempo na TV brasileira. Nos States, Widget já é um velho conhecido da galera e tem seu próprio game faz algum tempinho. Se você está curioso para conhecer o jogo do personagem, aí vai. Mas saiba que, apesar de simpático, Widget é um carinha superdevagar. Anda num passinho de tartaruga e pula muito pouco. Sua pistola de bolhas intergalácticas não é nenhuma metralhadora: são necessários vários tiros para despachar os adversários. Resumindo o papo, o game é difícilzinho. Daqueles que você precisa tentar, tentar, insistir e nunca desanimar.

Guardião

Widget é um ser do Planeta Púrpura treinado para ser guardião da Terra. Um dia, ele é acidentalmente mandado para o nosso planeta e se vê obrigado a botar a mão na massa. Pinta um caminhar de problemas para ele resolver, salvando os seres da Terra dos mais variados perigos.

QUANDO SUAS VIDAS ACABAM, O JOGO DÁ UMA PASSWORD PARA VOCÊ RECOMEÇAR DA FASE ONDE PAROU

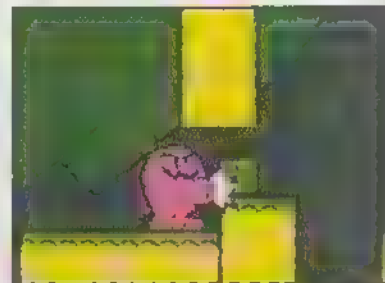


TRANSFORMAÇÕES

Como no desenho animado, Widget tem o poder de transformar-se em seres ou objetos para enfrentar melhor os obstáculos. Aperte Select e a tela de transformações aparecerá, mostrando as opções disponíveis.



Mega Brain é um conselheiro. Ele mostra o mapa da fase (Map), dá conselhos (Advice) e leva você de volta ao começo do jogo (Escape).



Ao transformar-se neste monstro, Widget é capaz de tirar blocos do seu caminho. Mas o personagem é muito lento.



Widget transforma-se em canhão para detonar obstáculos mais difíceis. Só dá para usar três tiros por vez.



Widget-pássaro escapa de todos os perigos no solo e ainda pode atirar em pleno voo. Basta apertar o B.



Transformado em ratinho, o alienígena consegue passar por lugares estreitos e difíceis.



Só com a transformação em golfinho o alienígena pode entrar na água. Para jogar bolhinhas, aperte B.

AS TRANSFORMAÇÕES GASTAM A ENERGIA DO MEDIDOR M.P (MAGIC POINTS). SÓ O MEGA BRAIN NÃO GASTA NADA



	O pequeno recarrega duas barras de energia. O grande enche todo o medidor.		Aumenta o poder de tiro.		Vida extra.
	A pequena recupera duas barrinhas do medidor Magic Points; a grande recupera quatro.		Aumenta o tamanho do medidor de energia.		Dá pontos.

Street Fighter 4



Parece piada, mas não é. Os piratas colocam novamente para lançar mais um amezinho safado na linha Street Fighter. Em vez de pegar o nome do jogo emprestado da Capcom, os caras ainda conseguiram fazer a pior versão pirata do game. Não está mais do que na cara que a Capcom deveria ter lançado uma versão de Street Fighter 2 para Nintendo 8 bits. Mas não dava (ou a própria Capcom não quis), a Lei da Selva dos piratas conseguiu mais uma proeza. Depois de SF 2, SF 3 e do ridículo Mario Fighter, chegou a vez do não menos ridículo SF 4. Não mesmo: 1, 2, 3, 4. Não se assuste. Do jeito que as coisas andam, podemos esperar um Street Fighter 20 na parada.

Jogo Cover

Além de safado e mal-feito, este SF 4 é burro. São dez personagens e dois chefes. Não é tudo legal. Só que, dos dez lutadores que você pode escolher, quatro são iguais ao Ryu. dois são sócias da Chun Li e dois são cópias fiéis do Guile. É uma verdadeira farsa. Afinal, o jogo não tem dez lutadores diferentes. Tem uns quatro ou cinco, sem contar os dois chefes (que, aliás, são quase iguais).

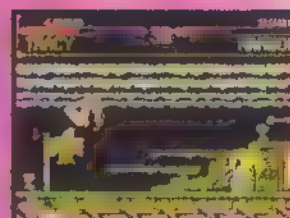
Os nomes dos personagens parecem saídos de um pesadelo sem graça: Ranboo, Stalong e outros menos cotados. É tão bobo que fica engraçado. O único momento bem-humorado do game é a presença de duas coelhinhas de Playboy. São elas: Tracy e Bunny.

Golpes rápidos

Apesar de todos estes defeitos, SF 4 pode ser uma boa diversão. Afinal, luta é sempre e porrada o game tem de montão. Os golpes não são legais, mas não atrapalham. E os golpes são mais fáceis de executar. Pelo menos isso. Um conselho de amigo: não compre esta fita. Junte uma galera esperta, alugue o cartucho e faça um furor de pancadaria.



Estes são os dez lutadores de SF4. De cima para baixo e da esquerda para direita, temos Tracy, Goho Li, Moon, Ranboo, Chunlo, Rober, Pasta, Stalong, Bunny e Cliff.



Tracy é Chun Li com Guile. Saiba que este mortal: ↓, ↑ + B



Ranboo é o Rambo cover: ridículo. Mas sua voadora é fatal: ← + B



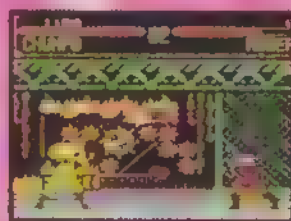
Goho Li é Ryu total. Com direito a Dragon Punch e tudo: →, ↓, ↘ + A



Moon tem nome de lua, mas não é nada delicado. Giratória: ↓, ↻, ← + B



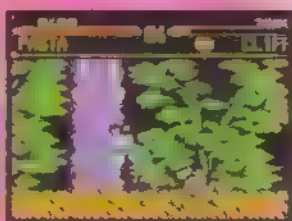
Chunlo é sócia de Moon. Ele dá um belo pulo no adversário: ↑ + Diagonal



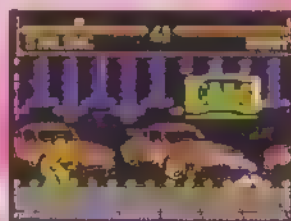
Rober (e não Robert) é mais um Ryu, só que torto. Magia torta: ↓, ↘, → + A



Pasta tem nome de macarrão! Chegue bem perto e aperte A e jogue seu adversário para longe



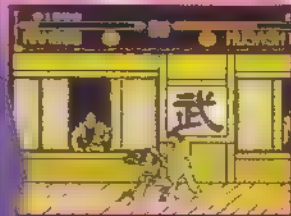
Cliff é mais um Ryu que não deu certo. Rasteira: ↓ + B



Stalong não é o Sylvester! Dê este golpe louco: ←, → + A



Bunny é a gatinha de Playboy. Magia tripla: ↓, ↘, → + A



O primeiro chefe é bem invocado. Seu nome é Musashi. Ataque e corra, porque o cara é rápido pacas



O segundo e último chefe é Conbon, um Musashi cover, com uma diferença: ele é bem mais rápido



MOSTRE QUE VOCÊ É THE BEST!

2º CAMPEONATO BRASILEIRO

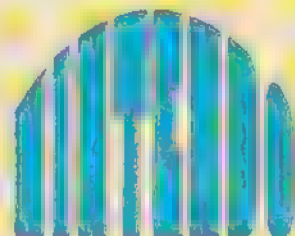
NESCAU

DE GAMES

**SÃO 4 CATEGORIAS
PRA VOCÊ DETONAR!**



OUT RUN (EUROPA)



**KRUSTY'S SUPER
FUN HOUSE**



**ROAD RUNNER'S
(PAPALÉGUAS) DEATH
VALLEY RALLY**



**TERMINATOR 2
THE ARCADE GAME**

COMO PARTICIPAR

Envie uma foto da sua TV que mostre o seu melhor "score" até o dia 09/07/93.

Você pode concorrer em quantas categorias quiser!

COMO VAI ROLAR

Os 12 melhores — 3 em cada categoria — estarão classificados para a GRANDE FINAL a ser realizada no Playcenter, em São Paulo, nos dias 24 e 25/07/93. Você não vai ficar de fora, vai?

PRÊMIOS ANIMAIS!



1º Lugar - TV • Sega CD • Boné • Assinatura • Camiseta
2º e 3º Lugares - Super Nes • Boné • Assinatura • Camiseta
ao 12º Lugares - Boné • Assinatura • Camiseta

REGULAMENTO:

- 1- O 2º Campeonato Brasileiro Nescau de Games é aberto a todas as pessoas que dele queiram participar, sem limite de idade
- 2- Cada competidor poderá participar em uma ou mais categorias, bastando enviar fotos e cupons separados e identificados com a categoria escolhida e o "score" final do jogo.
- 3- Só serão consideradas válidas as fotos que estiverem nítidas e com "score" legível
- 4- As fotografias devem ser enviadas até o dia 09/07/93 para o 2º Campeonato Brasileiro NESCAU de Games, à av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - São Paulo - SP
- 5- Participarão das finais os 3 melhores competidores com os maiores "scores" em cada categoria
- 6- Os 12 finalistas virão a São Paulo disputar a grande final do Campeonato, com todas as despesas de transporte e estada pagas e com direito a um acompanhante por competidor
- 7- A grande final será disputada no PLAYCENTER, em São Paulo, nos dias 24 e 25/07/93.
- 8- Os 12 finalistas receberão como prêmio de participação, bonés, camisetas, diplomas e uma assinatura semestral da revista AÇÃO GAMES
- 9- Os 3 primeiros classificados receberão ainda:
 - 1º Lugar - 1 TV • 1 Sega CD • 1 Boné • Assinatura • Camiseta • Diploma
 - 2º Lugar - 1 Super Nes • 1 Boné • Assinatura • Camiseta • Diploma
 - 3º Lugar - 1 Super Nes • 1 Boné • Assinatura • Camiseta • Diploma
- 10- Todos os semifinalistas serão avisados por telefonema/telegrama e terão seus nomes publicados na edição nº 41 da revista AÇÃO GAMES, que trata a cobertura completa das disputas finais
- 11- Os cupons de participação devem vir preenchidos de forma clara e legível. Não há necessidade de estragar a sua revista AÇÃO GAMES recortando o cupom, bastando um xerox ou cópia do mesmo em folha A4
- 12- Esta promoção é exclusivamente esportiva e cultural, sem envolver qualquer modalidade de sorte ou pagamento pelos participantes nem vinculação destes à aquisição ou uso de qualquer bem e aberta a toda e qualquer pessoa que queira dela participar, exceto funcionários e parentes de funcionários da Editora Azul. Conforme Lei nº 5768, decreto 70951, art. 30

COMO FOTOGRAFAR:

- 1- Não use flash, de maneira nenhuma.
- 2- Escureça a sala o máximo possível
- 3- Centralize a tela no foco de sua câmera. Use um tripé ou apoie num lugar firme, como uma mesa.
- 4- Prefira filme colorido de ASA 100, para evitar granulações e distorções de imagens
- 5- Verifique, no visor da câmera, se a tela está totalmente enquadrada.
- 6- Quando possível, pause o jogo. Assim você poderá analisar e enquadrar melhor a foto
- 7- Caso a câmera permita uma regulagem manual de velocidade, use uma velocidade abaixo de 30. Se houver a opção TV, use-a.
- 8- Preste muita atenção na hora de focalizar. Veja se a tela está bem nítida.
- 9- Faça sempre mais de uma foto, variando o diafragma.
- 10- Você pode usar qualquer tipo de máquina fotográfica, desde que ela seja capaz de produzir fotos com nitidez. É indispensável também que sua TV tenha uma boa imagem.

NOME

ENDEREÇO

CIDADE

CEP ESTADO

REALIZAÇÃO:

ACAO REVISTA
GAMES

APOIO:

novotel

playcenter

VARIG

PATROCÍNIO:

NESCAU

TOXIC CRUSADERS

TOXIC CRUSADERS/Bandal

Ação

ogado



COMANDOS

Botão A	pulo
Botão B	ataque (tiro ou vassoura)
Select	ataque mais forte (tiro ou vassoura)

Thrash. Você já ouviu esta palavra. O rock pesado do Sepultura é thrash. Aqueles filmes de produção vagabunda com monstros mal feitos são thrash. Você pode até conhecer a palavra. Mas nunca sentiu na pele o que ela significa. Toxic Crusaders veio para você saber como é.

Thrash é um termo inglês que quer dizer pular, espancar ou bater. Junto com trash (que quer dizer lixo), virou gíria para se referir a produções baratas, cheias de elementos estranhos e nojentos. Quanto mais gosmento melhor. E gosma é o que não falta em Toxic Crusaders. Um game com gráficos fuleiros e de definição borrada, suja. Toxic não é relaxado por acaso. O jogo é assim por causa da estética do lixo, do sujeira e da diversão desencamada. O maior barato.

História Malmeço

Os filmes thrash têm história sem nem cabeça. E Toxic Crusaders é assim. Um cara, Melvin Junko, estava dando um rolê pela Fábrica de Produtos Químicos. E de repente ele encostou num produto supertóxico chamado Grossolium 90 e se transformou em Toxie, um mutante todo deformado. Um cara grandão e boão, com poderes sobrehumanos.

Mas Toxie não se rendeu ao entediante mundo da meleca. Ele formou uma gangue podrona com uma moçada de outras turmas. Metaleiros, drogados e assassinos: só gente fina. E se estava fim de recuperar o tempo perdido e passar uma imagem de gente boa. Para isto, resolvem combater o Doutor Killernoff e sua gangue, que sequestrou a namorada de Toxie, Yvonne.

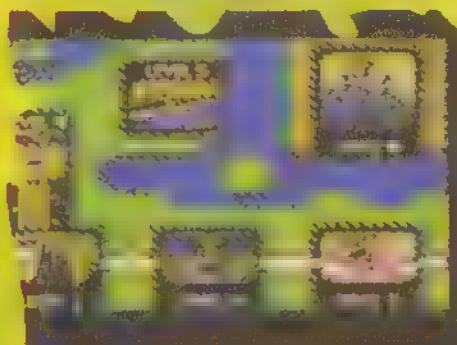
Vassouradas na cabeça

É assim que rola Toxic Crusaders. Você cruza ruas, fábricas e outros becos escuros para varrer a turma da meleca da sua cidade. Para não deixar o clima podrão de fora, você pode dar vassouradas ou socos nos seus inimigos. Sem brincadeira: a sua vassoura tem a manha de atirar nos outros.

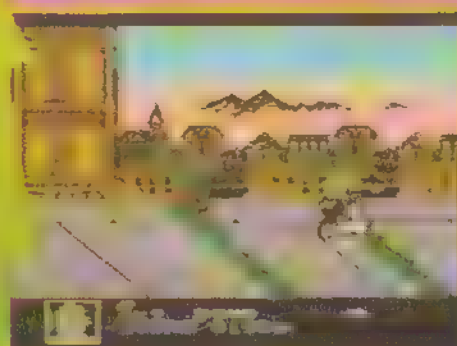
Vamos lá Toxie, sua namorada foi raptada. Ela precisa de você. Acabe com os reis do crime e salve sua amada. O submundo do submundo confia em você. Entre com o pé direito na zoeira da cultura thrash. Bem-vindo ao reino da meleca explícita!

LOUCURA TOTAL!

ATÉ O SEU
CORÇÃO
DE ENERGIA É VERDE,
FETO DE MELECA
E MOCÓTO



Saque só: o game tem seis fases



Descole duas vassouras no meio do caminho e ela começará a atirar



Chefe da fase 1: É um monstro de meleca. Cole nele e pule para dar porrada na sua cara. Conte até três e mande ver



Na segunda fase, há coisas que entram com tudo pela janela adentro



Chefe da segunda fase. Ele chega com uma motoneta enorme. Fique no canto da tela, pule e dê um soco na cabeça dele. Mas tome cuidado!

PASSWORDS

Toxic Crusaders é thrash, mas não é sacana. A opção password pode levá-lo direto para a sexta e última fase do game. Para não tirar a graça, damos apenas as cinco primeiras. Anote aí.

Fase 2	3276	Fase 4	3815
Fase 3	7525	Fase 5	7011



Só um toque: as passwords são personalizadas. Estas da lista acima são apenas algumas opções legais

PLAY!



SCORE

AGORA TAMBÉM!



ANTECIPE SEU PEDIDO

NÃO
OGUE
APENAS,
VISTA ESTA
EMOÇÃO.
ADQUIRA
AS MAIS
TRANSADAS
CAMISETAS

MEGA DRIVE

US\$

BARCELONA 92	14.00
BATLEGOADS	19.00
BATMAN III	20.00
BATMAN O RETORNO	18.00
CAPTÃO AMERICA	18.00
CHAKAN	28.00
CYBORG	21.00
DOUBLE DRAGON III	28.00
F 22	18.00
FATAL FURY	40.00
F.L.SBACK	41.00
FLINTSTONES	20.00
GOLDEN AXE II	15.00
JAMES BOND 007	22.00
JAMES BOND II	15.00
JUJU	16.00
MC DONALD'S II	28.00
NBA BASQUETBALL	14.00
NINJA GAIDEN	28.00
OUT RUN	28.00
PAPER BOY II	30.00
POWER ATHLETE	18.00
ROAD RUSH II	20.00
SHADOW OF THE BEAST II	28.00
SONIC II	17.00
SPLATTER HOUSE III	46.00
STREET OF RAGE II	21.00
TARTARUGA NINJA IV	17.00
USA BASQUETBALL	28.00
X MAN	26.00

SUPER NESS

US\$

ALIEN X PREDATOR (ALT)	32.00
BATMAN II	25.00
BATMAN II O RETORNO	32.00
CONTRA III (ALT)	27.00
DESERT STRIKE (ALT)	26.00
FAMÍLIA ADAMS II (ALT)	36.00
FATAL FURY (ALT)	23.00
FINAL FANTASY II	55.00
GOLDEN FIGHTER (ALT)	25.00
JOE MAC II (ALT)	24.00
M. MOUSE - MAGIC QUEST (ALT)	23.00
NBA - ALL STAR (ALT)	33.00
NIGEL MANSELL	32.00
POWER ATHLETE (ALT)	22.00
PRINCE OF PERSIA (ALT)	24.00
RAMMA MEIA II (ALT)	40.00
RIVAL TURF (ALT)	26.00
ROAD RUNES/PAPA LEG. ALT	23.00
SOCCER CHAMPION	28.00
STREET FIGHTER II (ALT)	37.00
TERMINATOR (ALT)	33.00
TINY TOON (ALT)	23.00
TOM & JERRY (ALT)	23.00
TOP GEAR (ALT)	23.00

NINTENDO

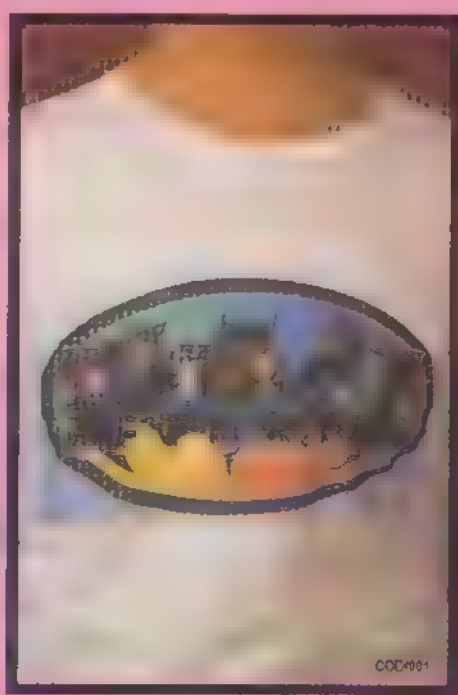
US\$

AYRTON SENNA	21.00
BAR 777	19.00
BATMAN RETORNO	20.00
BEST OF THE BEST	20.00
PRINCE OF PERSIA	19.00
STREET FIGHTER II	20.00
STREET FIGHTER III	20.00
STREET FIGHTER IV	22.00

APARELHOS

US\$

MEGA DRIVE	165.00
MEGA GENESIS	160.00
SUPER NESS (BABY)	170.00
SUPER NESS (COMPLETO)	220.00



ALÉM DOS TÍTULOS ACIMA TEMOS MAIS DE 500 TÍTULOS A SUA ESCOLHA.

PLAY!



SCORE

APROVEITE!!!

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO (INCLUSIVE POR TELEFONE)



Horário de Atendimento:
DAS 9:00 AS 20:00hs DE 2ª a 6ª FEIRAS

AOS SÁBADOS DAS 9 as 15hs

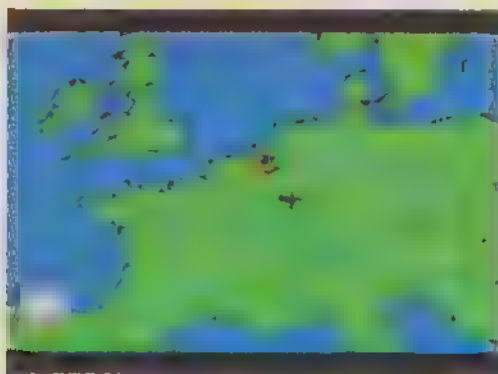
AV. PAES DE BARROS, 3.687 - V. PRUDENTE - SÃO PAULO - SP - CEP 03115 - FONE/FAX: (011) 272.2366
SUPPORTO (011) 570.9032 - PLAY SCORE - FORTALEZA (CE) FONE/FAX: (085) 224.5257 - 224.7147

SIMULADOR

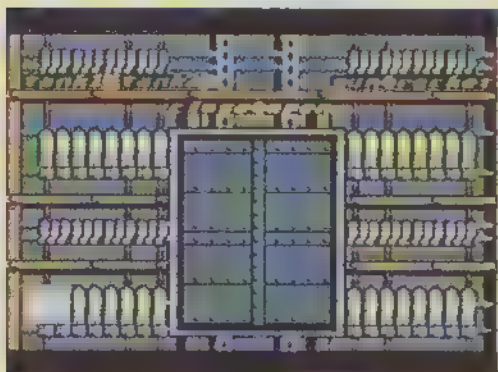
Até o Master System entrou na moda dos simuladores de combate aéreo. O visual e recursos sonoros deste game são muito limitados, mas em compensação a U.S. Gold caprichou bastante no realismo. Pilotando seu avião B-38, muito usado na Segunda Guerra Mundial, você poderá controlar coisas como rota, velocidade, potência dos motores ou movimento dos flaps. É muito mais complicado do que pilotar After Burner, por exemplo.

As missões

São três tipos de missões à sua escolha. Na Dogfight, o objetivo é destruir todos os aviões inimigos. As missões Train e U Boat são de bombardeio de alvos terrestres. Nestes dois casos, é muito importante orientar-se pela bússola no painel do avião e com o mapa fornecido pelo game. Para a missão de combate aéreo, você tem as opções de armas gun e rocket. Já para os bombardeios terrestres, estão disponíveis aquelas bombas grandes que fazem o maior estrago no chão.



Apertando os dois botões junto com ↑, o jogo lhe mostra o mapa do território sobrevoado. Localize seu alvo e trace a rota



Aperte ↓ + 2 para o jogo mostrar o compartimento de bombas do seu avião. Para escolher entre as armas gun e rocket, segure o botão 1 e use o Direcional para os lados. Faça o mesmo para escolher o tanque de combustível (tank 1 ou 2) e abrir ou fechar a porta das bombas (close ou open)



ENTENDENDO O PAINEL

OS INSTRUMENTOS DESTES PAINEL SÃO APENAS PARA LEITURA

Indicador de danos
Mostra as partes do avião que sofreram danos

Bússola
Fique de olho nela para não sair de rota. Ao virar o avião para os lados, você corrige a direção

Velocímetro
Indica a velocidade aproximada

Altimetro
Indica a altura do avião em relação ao chão. Quando você está muito baixo, soa um alarme

Radar
Fique ligado nele para sacar quando um inimigo se aproxima



PARA ACIONAR A VISÃO LATERAL, APORTE 2 JUNTO COM O DIRECIONAL PARA O LADO DESEJADO

OS COMANDOS DESTES PAINEL PODEM SER OPERADOS POR VOCÊ. COM O DIRECIONAL, COLOQUE A SETINHA VERMELHA AO LADO DO COMANDO EM QUE QUER MEXER. PARA DESLIZAR PARA CIMA E PARA BAIXO AS ALAVANCAS DOS CONTROLES, USE 1 + ↑ OU ↓

RPM
Controla a velocidade do motor

8000
Controla a potência do motor

Trim
Controla o ângulo de direção da nave

Fuel
Corta o combustível do avião



Gear Trem de aterrissagem

Flap Move os flaps do avião

SUPER KICK OFF

A Tec Toy está lançando um dos games mais da galera que curte Master System Europa. É Super Kick Off, um jogo de futebol cheio de opções que promete fazer a cabeça da moçada.

No game, você disputa uma partida simples ou um campeonato inteiro. Os times de Inglaterra, França, Alemanha, Holanda, Suécia, Espanha, Itália e Brasil para jogar um campeonato regional ou uma Copa do Mundo. E o mais legal é que você pode escolher entre sete línguas diferentes. Do português ou espanhol a inglês, alemão, francês, sueco e holandês. Um verdadeiro dicionário de idiomas!!!

Controle capenga

Se Super Kick Off atrai nas opções, o jogo não acontece com a jogabilidade. Seu jogador não consegue dominar a bola. Você apenas dá petelecos nela até chegar na cara do gol. Parece pebolim (tô). Pelada perde!

Apesar deste gravíssimo defeito, Super Kick Off é muito legal. Principalmente para quem é vidrado em games de esporte. Faça pipocas e junte a galera para um campeonato. Afinal, todo game para dois jogadores é o maior barato. Super Kick Off não é um gol de placa, mas não dá exame. Bola pra frente, moçada!

OPÇÕES PACAS!

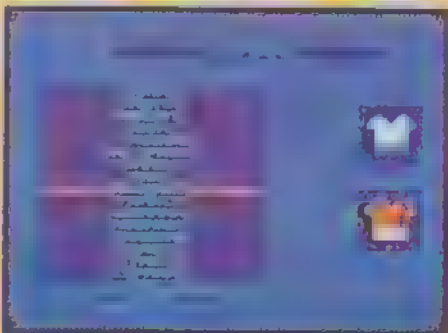
Você pode jogar Super Kick Off como der na telha. O campo pode ser normal, molhado, encharcado ou sintético. Se você quiser um ventinho, tudo bem. Dá até para escolher a velocidade dos seus jogadores: rápida, lenta ou normal. Estas opções podem mudar a cara de uma partida...



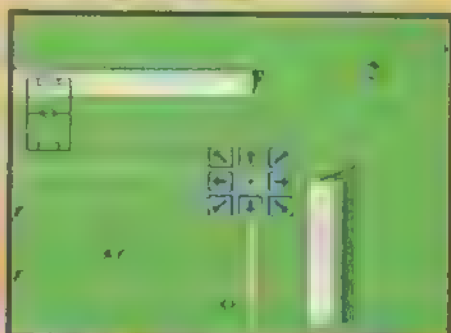
Opções a granel! Escolha uma das oito línguas selecionando a bandeira



Dê uma carrinho esperto. É só apertar 1 e 2 ao mesmo tempo. Defone!!!



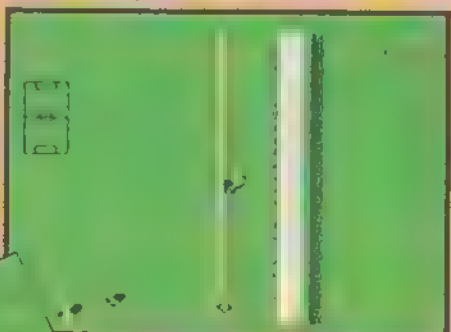
Um uniforme legal e meio caminho andado para um timaço. Use o seu bom gosto para escolher as cores



Na hora do escanero, escolha a direção que deseja dar à bola e aperte 1. Para jogar alto, aperte 1 e depois 2



Chegue na cara do gol e aperte 2 para encobrir o goleiro

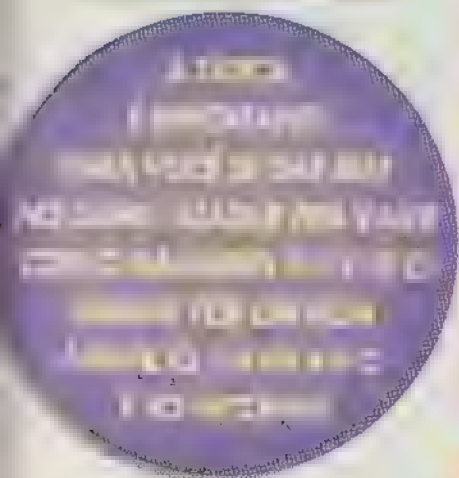


É simples cobrar o lateral. Basta usar o Direcional e apertar 1

O goleiro se mexe sozinho na maioria das vezes. Aperte 1 para acioná-lo

COMUNDO

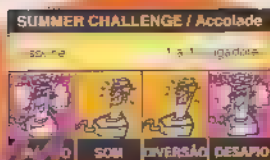
- 1 - chute baixo
- 2 - chute alto
- 1 + 2 - carrinho



Summer Challenge

Alô Galera que curte jogos em PC: lembram-se de Winter Challenge, aquele game de esportes de inverno que também foi lançado para o Mega Drive? Pois é, se você gostou daquele jogo, tente Summer Challenge, outro lançamento bem legal da softhouse Accolade. Ele não vai decepcioná-lo.

São oito esportes apropriados para o verão, todos olímpicos com exceção da canoagem. O game tem boa jogabilidade, som e gráficos caprichados. Esta versão ficou mais difícil e, por isso, alguns podem achar que ficou mais chatinho. Discutível. Além do mais, é um game bastante coletivo: comporta até dez jogadores simultâneos. Se estiver caindo o maior toró, basta chamar a turma toda pra jogar. Se seu pai não chiar, é claro...



400 METROS COM BARREIRAS

Corra bastante para completar seu trajeto saltando os obstáculos. Vem quem der a volta mais rápida. Pule as barreiras, evitando encostar nelas. Se você atropelar a barreira é automaticamente eliminado da prova.



Ao tropeçar nas barreiras, você perde velocidade

COMANDOS

Enter - velocidade

Barra de espaço - pular obstáculo

ARCO E FLECHA

São quatro alvos. Para cada alvo, você pode atirar três flechas em trinta segundos. Tente acertar o mais perto possível do centro para ganhar mais pontos.

COMANDOS

Enter - apertado, estica o arco; solte a tecla para disparar a flecha

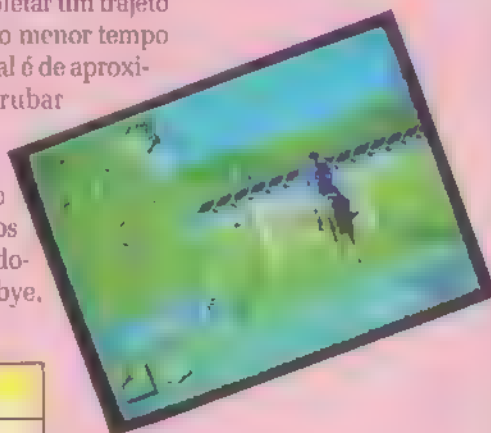
Setas - controlam a direção e o sentido do cursor no alvo



Quando o cursor passar pelo centro do alvo, dispare a flecha

HIPISMO

Você e seu cavalo têm de completar um trajeto tortuoso e cheio de obstáculos, no menor tempo possível. A velocidade média ideal é de aproximadamente 18 km/h. Se derrubar sarrafos você perde alguns segundos. E seu cavalo não salta as balizas de apoio dos sarrafos. Não chegue muito perto dos obstáculos sólidos para não sofrer um estrondoso tombo. Se ocorrer uma queda, bye, bye prova!!



Quando houver um obstáculo após uma curva fechada, diminua a velocidade e tente alinhar o cavalo diante do sarrafo

COMANDOS

↑ - aumentar velocidade

↓ - diminuir velocidade

Barra de espaço + ↓ - pular obstáculo

CANOAGEM

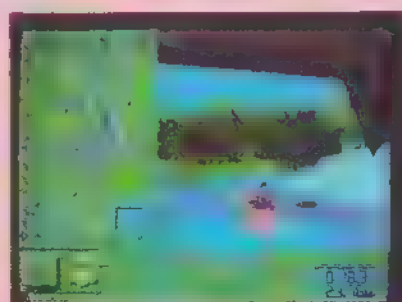
Você tem de encarar uma enorme corredeira no menor tempo possível. Se passar por fora das balizas, você perde pontos. Passe entre o maior número de balizas que você conseguir.

COMANDOS

↑ - aumentar velocidade

↓ - parar de remar

← ou → - movimentar-se para os lados

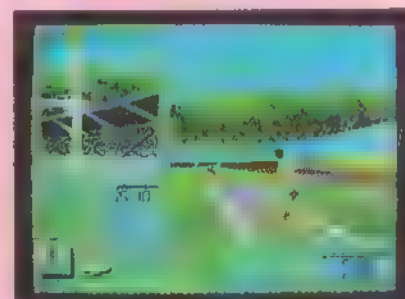


Utilize o mapa que fica no lado esquerdo da tela para memorizar o trajeto

SALTO COM VARA

Você tem de saltar obstáculos cada vez mais altos. A medida em que você consegue saltar o sarrafo sem esbarrar, a altura do obstáculo vai aumentando automaticamente. São três tentativas para cada marca. Se você desperdiçar todas as tentativas, a prova termina.

Para saltar, faça o seguinte: fique pressionando Enter rápida e repetidamente para correr. Ao chegar perto do obstáculo, abaixe a vara e continue detonando a tecla Enter. Quando você estiver bem no alto, quase ultrapassando o sarrafo, jogue o corpo para o outro lado e solte a vara.



5,1 metros é a altura mínima que você deve encarar

COMANDOS

Enter - pegar velocidade

Barra de espaço - abaixar vara

↑ - jogar o corpo para o outro lado do sarrafo

↓ - soltar vara

TEMERU DAS ARTEIS - SIE



NOVA VERSÃO
Esta nova versão de World Heroes é muito, muito, muito mais legal que a primeira. O jogo está com gráficos quentíssimos, magias do outro mundo, personagens falando pelos cotovelos, novos movimentos... um arraso!!! WH2 ainda não tem data confirmada para sair. Mas descolamos um demo gravado em videocassete com a SVK do Brasil, pra você ver o game em primeira mão. Não é a mesma coisa que jogar, mas já dá pra sacar as modificações feitas.

MUDANÇAS NOS PERSONAGENS

FUUMA, HANZOU, DRAGON, BROKEN, RASPUTIN, MUSCLE POWER, JANE E J. CARN REAPARECEM NA SEGUNDA VERSÃO COM NOVIDADES. ALGUNS MOVIMENTOS, GOLPES E MAGIAS DESTES PERSONAGENS ESTÃO DIFERENTES. VEJA ESTES EXEMPLOS:

PRINCIPAIS NOVIDADES

O número de personagens foi aumentado para 14. Pode-se jogar com dois personagens iguais

No Death Match, há uma só barra de energia para os dois personagens. No começo do jogo, ela está metade azul, metade vermelha. A cor do lutador que mais sobe a barra ganha o jogo. Você pode, também, ganhar a barra de energia se conseguir derrotar o adversário com sua cor ganha a luta. Este sistema de medidor permite que o jogador se recupere e vire a luta a seu favor

Outra novidade do Death Match é que o lutador pode "ressuscitar". Basta apertar os botões e girar o Direcional loucamente enquanto o juiz faz a contagem

Os personagens agora rebatem as magias

As telas do Death Match são com uma atmosfera mais sombria, como ilhas expostas às serras, chão molhado e outras coisinhas



Fuuma está mais forte do que Hanzou e sua giratória oscila no ar. O Dragon Punch ficou mais alto e parece que dá para controlar sua direção



Olha o mago Rasputin apelando para a ignorância: ele pega o adversário pelo pé e bate o coitado no chão



O golpe de espada da Jane está com um efeito gráfico mais bonito. Ela também ganhou uma poderosa rasteira



J. Carn ficou mais esperto. Agora ele dá sua delicada ombrada e se afasta, dificultando a reação do adversário

PERSONAGENS ESTREANTES

WORLD HEROES 2 TEM SEIS PERSONAGENS INÉDITOS. UM MAIS FIGURA QUE O OUTRO. CAPTAIN KIDD, ERIK E MUDMAN SÃO OS MAIS ALOPRADOS. VEJA SÓ:



Mudman é um feiticeiro africano capaz de jogar altas macumbas. Esta da foto hipnotiza os adversários



Saca a magia do pirata Captain Kidd: um tubarão-fantasma que morde o oponente. Apêlo, heim?



O viking Erik também tem magias estranhas: a onda e este sopro congelante

2300

Chips do Brasil

[illegible]

BIZZ



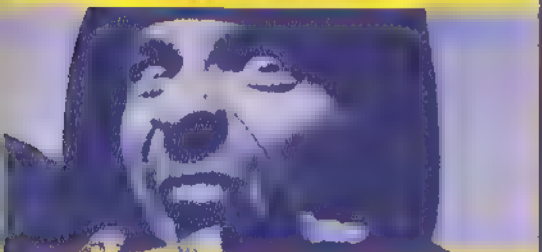
De Cara Nova



Revelando



Novas Faces.



**Com a Bizz Você Vai Mais Longe.
Antes Que Tudo Aconteça.**



ACAO GAMES CLUBE

VENDO

► Phantom System com um controle, pistola e 12 cartuchos. Daniel Corrêa, tel.: (011) 872-4452, São Paulo, SP

► Os cartuchos Ultima IV, R-Type Golden Axe, Shinobi, Kenseiden, Altered Beast e Penguin Land, do Master System. Thales Roberto S Silva, tel.: (065) 361-2158, Cuiabá, MT

► Master System com dois controles e cinco cartuchos. Luís Sartori do Vale, tel.: (031) 547-2202, Belo Horizonte, MG

► Jogo original para PC Monkey Island com manual. Gabriel Ueda, tel.: (0432) 23-0216, Londrina, PR

► Phantom System com oito jogos, dois controles e adaptador J72 Rodrigo Artur C. Ribeiro, tel.: (021) 350-1037, Rio de Janeiro, RJ

► Cartuchos usados de Master System e Game Gear, todos com caixa e manual. Fábio Spaziani Maczka, tel.: (011) 290-2367, São Paulo, SP

► Nintendo americano transcodificado com cartuchos Guilherme F Silva, tel.: (0123) 21-6082, São José dos Campos, SP

► Phantom System com adaptador, três cartuchos e pistola. Paulo Roberto G. Ferraz, tel.: (0442) 22-4526, Maringá, PR

► Cartuchos usados de Master System. Luiz Antônio Gazotto Jr., tel.: (0174) 21-7694, Votuporanga, SP

► Atari com dois controles e 68 jogos. Wilson Roberto Gomes, tel.: (011) 917-0272, São Paulo, SP

► Master System 3 com um cartucho. Ricardo Nunes de Araújo, tel.: (011) 834-4478, São Paulo, SP

► Bit System com dois joysticks, adaptador e dez cartuchos. Breno Bacci Fernandes, tel.: (0125) 52-2491, Lorena, SP

► Dois controles de Super Famicom. Fernando Diogo Yada, tel.: (011) 875-7617, São Paulo, SP

► Micro Genius com dois controles turbo e adaptador. Munio Arvi, tel.: (011) 743-4849, São Caetano, SP

► Micro computador MSX EXPERT com livros, disquetes e Drive. Alexandre Lopes Simões, tel.: (0532) 32-9158, Rio Grande, RS

► Mega Drive com dois controles e cartucho Pit Fighter. Eduardo Gollop, tel.: (011) 240-8205, São Paulo, SP

► Adaptador para Game Gear mais os cartuchos Super Monaco GP e Wonder Boy. Araújo ou Vera, tel.: (011) 227-1506, São Paulo, SP

► Adaptador para jogos da Nintendo 60-72 pinos. Sérgio Juarez Tavares F., tel.: (041) 244-7021, Curitiba, PR

► Top Game com três cartuchos e pistola Laser. Marcelo V. Ferreira, tel.: (011) 946-0365, São Paulo, SP

► Cartuchos usados de Mega Drive Leandro Cescon Barbero, tel.: (011) 842-2053, São Paulo, SP

COMPRO

► Cartuchos usados de Mega Drive Luiz Eduardo, tel.: (021) 232-5366, Rio de Janeiro, RJ

► Game Boy com um cartucho por qualquer videogame. Agnaldo Pereira, tel.: (073) 281-1723, Eunápolis, BA

► Mega Drive americano com dois controles e 13 jogos por SNES com 6 jogos. Maikon Ioran Simas, Tel.: (0473) 44-0543, Itajaí, SC

► O cartucho Jogos de Verão, do Master System por outro de meu interesse. Rodolfo T. Franco, tel.: (011) 217-0423, São Paulo, SP

► O cartucho Jovial Race, do Hi Top Game por Caça Fantasmas. Eduardo Vaz C. de Souza, tel.: (098) 246-2207, São Luís, MA

► Super Charge com dois jogos por Game Boy ou Game Gear. Luciana, tel.: (011) 204-1911, São Paulo, SP

► Mega Drive com dois jogos por um cartucho, por Super Famicom. Jorge Luís S. C. Lima, tel.: (021) 4387, Flamengo, RJ

► Phantom System com dois jogos, adaptador J72 e dois controles. Game Gear com cartuchos. Felipe M. M. Ca das, tel.: (011) 2961, São Paulo, SP

► SNES com dois controles e jogos Mario Kart e Mario 4 por Mega Drive com dois controles e jogos. Victor Franco de Oliveira, tel.: (011) 815-7182, São Paulo, SP

► O cartucho Robocop 3 de Nintendo por Super Mario 3. Cavalcanti Cruz, tel.: (021) 25-1414, Rio de Janeiro, RJ

► Mega Drive japonês por Super Nintendo. Júnior, tel.: (0152) 32-1000, Sorocaba, SP

COMPRO

► Sega-CD novo ou usado. Marcos Dadico, tel.: (0192) 75-1000, Indaiatuba, SP

► O cartucho Sonic 1 e 2 de Nintendo System. Marcelo Ribeiro S. L., tel.: (062) 258-1460, Goiânia, GO

► Cartuchos de luta para Super Nintendo. Bruno Soares, tel.: (0194) 62-3670, Americana, SP

► Cartuchos para Game Gear. Ricardo M. Matisjoka, tel.: (041) 1161, Goiânia, GO

► Super Nintendo com jogos. Ricardo Kazuhiro Miyata, tel.: 522-6439, São Paulo, SP

► A edição 17 da revista Games em bom estado. Luiz E. do Motta Carvalho, tel.: (011) 4419, São Paulo, SP

PARA ANUNCIAR

► Você escolhe onde quer anunciar e escreve seu anúncio em uma carta para: Games Clube, Av. Nogueira, 5177, 2º andar, CEP: 04000-000, São Paulo, SP. Os anúncios são GRÁTIS!

**GAMES ALUCINANTES PRA VOCÊ
DETONAR NO COMPUTADOR!**



**Tudo o que há de melhor em
games para PC, AMIGA e MSX.**

NAS BANCAS



EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

ACÇÃO GAMES

Diretor-Gerente: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Redatora-chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montola
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Redator: Roberto Guimarães
Diagramadores: Claudio Santos Albuquerque, João Ailton Oliveira Andrade
Assistente de Redação: Érica Luisa Assan Câmara
Colaboradores: Arte - Iusse José Filho, Simone Zucas. Revisão - Suzete Stimpel. Ilustração - Sérgio Carreiras. Fotografia - Marcelo Tinoco. Designer Gráfico - Tadeu Cerqueira Pereira. Consultores - Christian Zaharic, Little Richard, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Iolô, Moashiro Sama e Wagner P. Hernandez. Texto - Ivan David Silva.

PUBLICIDADE

Diretor: Rogério Rahier
Supervisoras de Contas: Maira Gisele Magno, Nilo Galdeano Bastos, Oscar de Oliveira
Gerente de Vendas: Alaôr Machado
Contato: Nádia Lappas
Supervisor de Vendas (Rio): Eduardo Barros
Marketing Publicitário: Marta de Moraes
Coordenadores: Igor Assan, José Soares

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Planejamento e Controle: Ana Camargo
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Operações Editoriais: Rossane Gonçalves Costa
Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. São Paulo Redação e Correspondência: Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, telex: (011) 83178, fax: (011) 813-9115. Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - grupos 1534/35 - Centro - CEP 20020-080, tel: (021) 532-0313 (PABX), telex: (021) 36890, fax: (021) 532-1486, CP 4816. Circulação desta revista: 2º quinzena de maio/93. Números atrasados: ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP - Serviço

ANER

ao assinante: tel. (011) 823-9222

Fotolito: Grafcolor, Fotoline Ltda.
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

**NÃO PERCA
PRÓXIMA
EDIÇÃO**

DAQUI A
DUAS
SEMANAS
NAS BANCAS

MEGA ROLO TO THE RESCUE



O mais novo personagem da Electronic Arts é um simpático elefantinho que desbrava corajosamente a selva para libertar seus amigos

SNES MECH WARRIOR



Que tal pilotar um gigantesco robô e detonar tudo quanto é inimigo à sua frente? Espere para ver este game animal, que tem gráficos soberbos

NES TINY TOON 2

O Nintendinho saiu na frente dos outros consoles com a segunda aventura de Perninha e sua turma. Não Perca!

**MAIS UM
PRESENTÃO PRA VOCÊ:
UM ÍNDICE COM OS 650 JOGOS
JÁ PUBLICADOS.
ANIMAL!!!**

**AÇÃO GAMES INFORMA
MELHOR PORQUE NÃO TEM RABO
PRESO COM NINGUÉM**



EDITORA
AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

CONTIGO
Atualidades - TV

BIZZ
Rock, Pop, Comportamento

LETRAS TRADUZIDAS
Fotos e Letras Traduzidas

SET
Cinema e Vídeo

SET 1000 VÍDEOS
Seleção dos Melhores Vídeos

OS CAMINHOS DA TERRA
Natureza, Aventuras e Ecologia

FLUIR
Surf

BOA FORMA
Ginástica, Esporte e Saúde

HORÓSCOPO
Astrologia

HORÓSCOPO ANUAL
Previsões

SAÚDE É VITAL
Prevenção e Saúde

CARÍCIA
Comportamento Jovem

AÇÃO GAMES
O Mundo dos Games

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP

Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - CP 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644

Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975

Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Rua Timbiras, 1560 - sala 1904 - Ed. City Center - CEP 30140 - Belo Horizonte/MG - Tel.: (031) 224-9534 - Fax: (031) 226-2059

Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604 - Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844

Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel./Fax: (051) 223-9528

Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel.: (0482) 32-0519

STEALTH

Joysticks de última geração com funções múltiplas para Super NES e Mega drive

1. SELECT BUTTON: Seleciona o jogo

2. AUTO: O power auto fire permite até 12 disparos por segundo automaticamente, sem a necessidade de pressionar os botões de tiro.

3. CABLE: Cabo extra longo de 3,5m para facilitar a mobilidade do instrumento.

4. STICK: "Comando" de 3" com manivela bem dimensionada, permite 8 direções de controle.

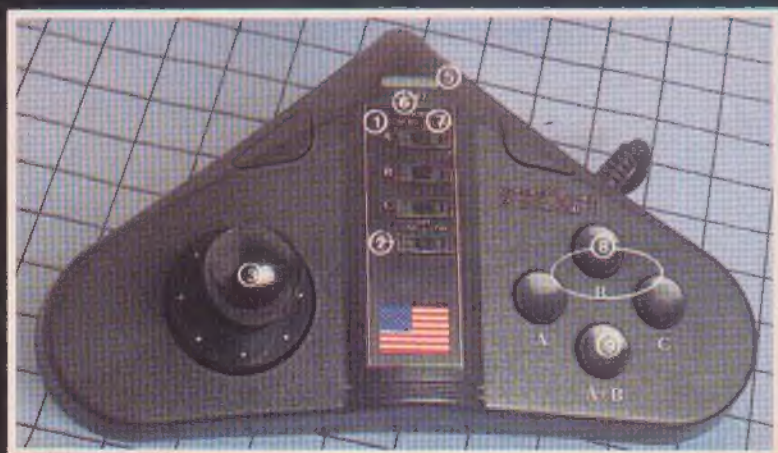
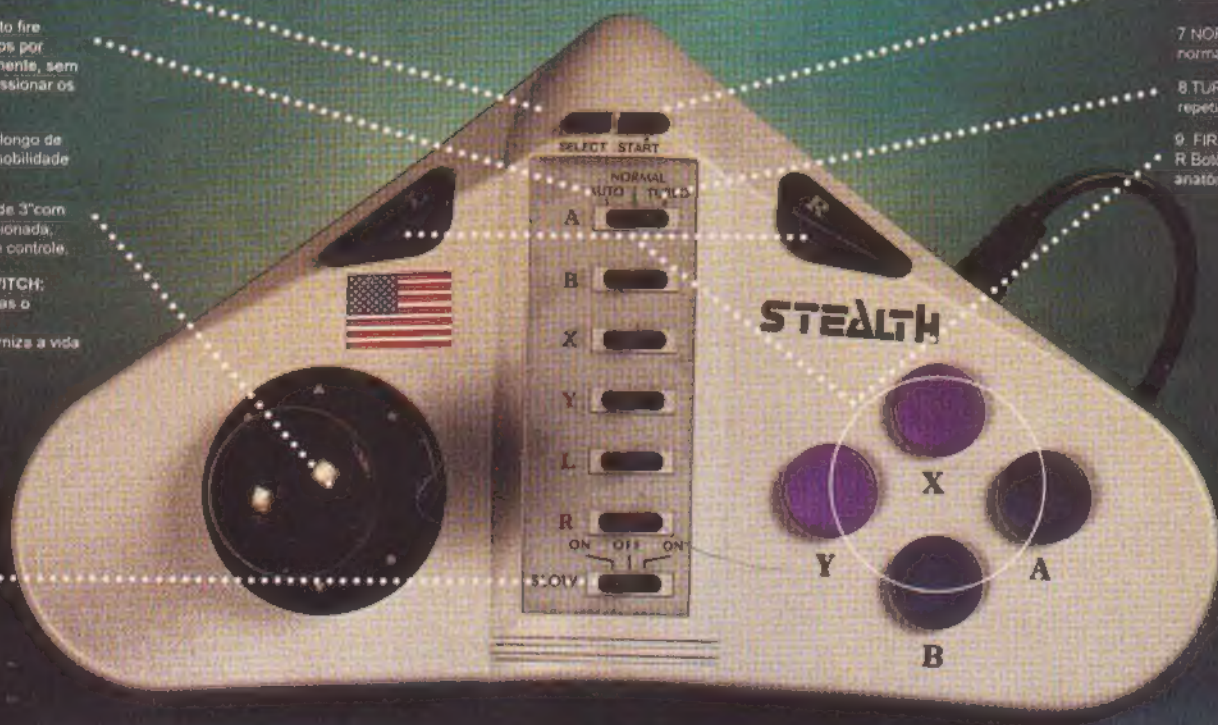
5. SLOW MOTION SWITCH: Para situações intensas o interruptor de baixa movimentação economiza a vida útil do aparelho.

6. STAR BUTTON: Para início e pausa do jogo.

7. NORMAL: Para velocidade normal de disparo.

8. TURBO: para manutenção e repetição do poder de disparo.

9. FIRE BUTTONS: A, B, X, Y & R Botões côncavos de estrutura anatômica.



1. SELECT BUTTON:

Seleciona o jogo

2. AUTO:

O power auto fire permite até 12 disparos por segundo automaticamente, sem a necessidade de pressionar os botões de tiro.

3. CABLE:

Cabo extra longo de 3,5m para facilitar a mobilidade do instrumento.

4. STICK:

"Comando" de 3" com manivela bem dimensionada, permite 8 direções de controle.

5. SLOW MOTION SWITCH:

Para situações intensas o interruptor de baixa movimentação economiza a vida útil do aparelho.

6. STAR BUTTON:

Para início e pausa do jogo.

7. NORMAL:

Para velocidade normal de disparo.

8. TURBO:

para manutenção e repetição do poder de disparo.

9. FIRE BUTTONS:

A + B extra. Botão de acionamento simultâneo

STEALTH Tem uma estrutura anatômica e características inovadoras únicas para jogar MACH 5



Brinquedos Laura

Completa linha de Super NES e MEGA DRIVE

Shopping Morumbi: (011) 535-5261 / 531-7293 / 61-0973 - Shopping Paulista: (011) 251-2818 / 289-1058

ENVIAMOS POR VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL

RECARREGUE AS ENERGIAS SEM USAR O JOYSTICK.



ENERGIA QUE DÁ GOSTO.

